3 PEŁNE POLSKIE WERSJE

WORMS 2

ROBIN HOOD LEŚNE PRZYGODY

MATEMATYKA 2004: PODSTAWÓWKA

PL

INDEX 368997

4/04

CyberMycha EXTRA

cena: 12,90 razem z płytami CD

SPIDER-MAN 2

KONKURS! WYGRAJ FILM!

SUPER BOHATEROWIE W AKCJI!

SUPERGRANIE!

- HEROSI Z KOMIKSÓW I FILMÓW
- TOP LISTA GIER Z SUPER BOHATERAMI
- TRIKI I TIPSY, CZYLI NIECH ZWYCIĘŻY DOBRO!

INIEMAMOCNI

PORADNIK DO DWÓCH GIER!

KOMIKSY!

KID PADDLE

CYBERMYCHA

Tu powinny znajdować się 2 płyty CD

ISSN 1641-112X
9 771643 112009 04

© DISNEY/PIXAR © THQ Inc

R E K L A M A

SKARBNICA KODÓW 2004

CyberMycha Wydanie Specjalne 1/2004

SZUKAJCIE W KIOSKACH I SALONACH PRASOWYCH

2 PEŁNE WERSJE GIER:

COLOR EGGS

SNOWY: THE BEAR'S ADVENTURES

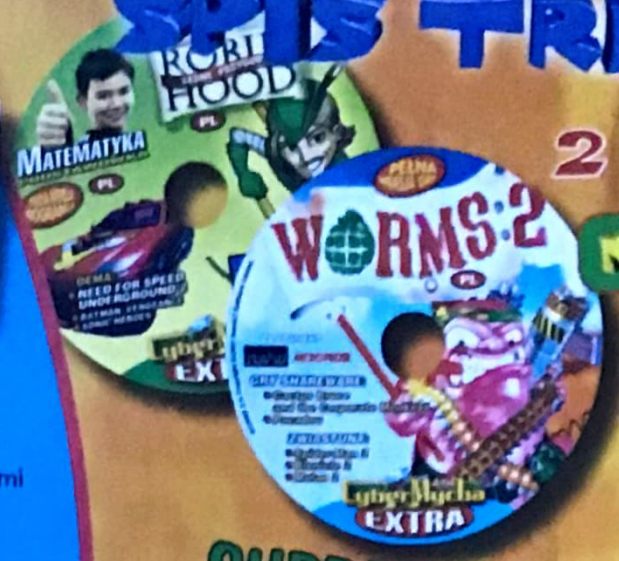
CZYTAJCIE! GRAJCIE! WYGRYWAJCIE!

SPIS TREŚCI

HEJ,

nadludzkie moce, nadnaturalne zdolności, niezwykłe umiejętności – oto „zwyczajne" cechy super bohaterów! Od lat wspomagają ludzkość supersiłą, zwinnością, szybkością, sprytem i niekiedy bardzo wymyślnymi narzędziami. Bronią ludzi przed geniuszami zła, kręgami przebiegłych przestępców, mrocznymi stworami, mutantami, najeźdźcami z kosmosu... ufff, zapracowani, biedacy. Niektórzy są już bardzo wiekowi, a wciąż aktywni, niektórzy przechodzą na zasłużoną emeryturę i ustępują miejsca młodszym... Do grona nowych, choć od razu „emerytowanych" super bohaterów należy między innymi Pan Iniemamocny, którego niezwykłą rodzinkę poznaliście w najnowszym hicie Disney'a/Pixara i macie okazję podpatrzyć w akcji na monitorach komputerów! Prócz zadziwiającej rodzinki, na łamach CM Extra spotkacie też inne wspaniałe postaci: Spider-Mana, Batmana, Atomówki, Sonica... Najnowsza Extra bowiem to... SUPER BOHATEROWIE W AKCJI!

OLA



2 x CD!

NASZ CD str. 2, 3

3 PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW:

- WORMS 2
- ROBIN HOOD LEŚNE PRZYGODY
- MATEMATYKA: PODSTAWÓWKA

SUPREGRANIE!

INIEMAMOCNI
- O filmie str. 5

INIEMAMOCNI: RODZINKA, NA KTÓRĄ NIE MA MOCNYCH
- Poradnik dla młodszych graczy! str. 6-9

INIEMAMOCNI
- Gracie na własną odpowiedzialność! str. 10-13

SPIDER-MAN 2
- Najnowsze przygody str. 14-15

SPIDER-MAN
- Narodziny legendy str. 16

SPIDER-MAN
- Poradnik do gry str. 17-18

ATOMÓWKI
- Dziewczęce super bohaterki! str. 22

ATOMÓWKI: ATAK KLONÓW STRASZLIWEGO MOJO-JOJO
- Komputerowy debiut str. 23

ATOMÓWKI: KSIĘŻNICZKA CHYTRUSKA
- Geniusz zła z... przedszkola str. 24

BATMAN
- Losy człowieka-nietoperza str. 25

BATMAN: ZEMSTA
- Z komiksu do gry str. 26-27

BATMAN: SPRAWIEDLIWOŚĆ PONAD WSZYSTKO
- Superbohater z parasolkami! str. 28-29

SONIC
- Drużyna niebieskiego jeża str. 32

KOMIKSY str. 4

- CyberMycha
- Kidpaddle str. 30-31

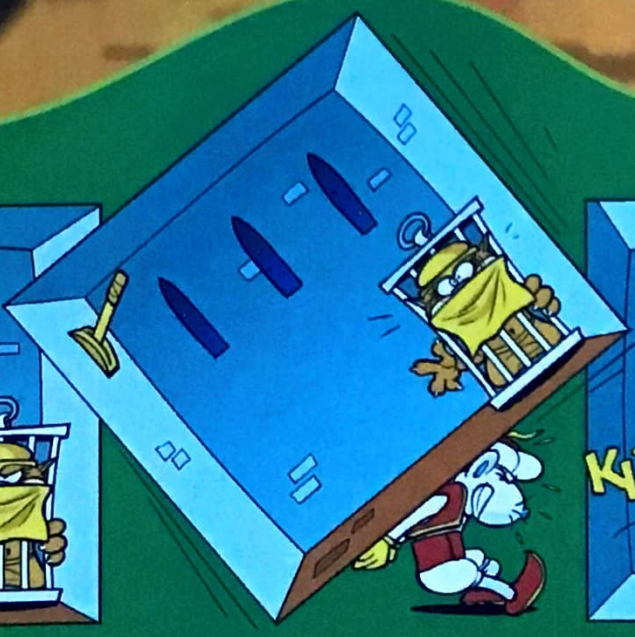
SUPER SIEĆ str. 20-21

W SIECI

Najciekawsze strony www o superbohaterach!

KONKURS
Spider-Man 2
str. 19

Mouse of Persia



NASZ CD

3 PEŁNE POLSKIE WERSJE PROGRAMÓW NA 2. CD-kach!

PEŁNA WERSJA GRY

WORMS 2

Worms 2 to pozycja obowiązkowa dla wszystkich miłośników robali. Spośród wszystkich gier o robakach („tych" robakach), właśnie Worms 2 otrzymało najwyższe średnie oceny (źródło www.gamerankings.com), rozpoczynając tym samym triumfalny marsz Wormsów na szczyty list przebojów.

Zasada gry jest niezwykle prosta, podobna do kultowego Scorched Earth. Dwie drużyny robaków walczą ze sobą na zróżnicowanych obszarach, przy wykorzystaniu arsenału najprzemyślniejszych broni: rakiet, min, granatów, moździerzy, itp. Każdy z robaków ma na wykonanie ruchu określoną ilość czasu, wystarczającą, by spokojnie wybrać broń i wymierzyć w przeciwnika. Rozgrywka, choć niezwykle prosta, potrafi przykuć do komputera na długie godziny, zaś czarny humor robaków, a zwłaszcza ich komentarze na temat pokonanych przeciwników mogą rozbawić do łez.

MINIMALNE WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
Windows 95, procesor Pentium 75 MHz (lub kompatybilny), 16 MB RAM, karta graficzna 1 MB zgodna z DirectX, 70 MB wolnego miejsca na dysku twardym, CD-ROM.

STEROWANIE

- przesunięcie widoku;
TAB - wybór kolejnego członka drużyny (jeśli opcja „Wybór Robala" została ustawiona na tryb „Ręczny"):
← - ruch robala w lewo;
→ - ruch robala w prawo;
ENTER - skok naprzód;
ENTER x2 - skok do tyłu;
BACKSPACE - skok w górę;
R - powtórka;
S - powtórka w zwolnionym tempie;
spacja - strzał/szybkie przewinięcie powtórki do końca;
ESC - Menu;
DEL - ustawienie opcji Widoczności Imion Robali.

MATEMATYKA 2004
Podstawówka

PEŁNA WERSJA PROGRAMU

Matematyka 2004 Podstawówka to program edukacyjny, obejmujący program szkoły podstawowej klas IV-VI. Przedstawione w nim zagadnienia obejmują między innymi system zapisu liczb, ułamki zwykłe i dziesiętne, procenty, figury geometryczne. Znajdziecie tu zarówno teorię, jak i możliwość

praktycznego zastosowania nabytej wiedzy. Program jest niezwykle prosty w obsłudze, zatem powinien sobie z nim poradzić każdy użytkownik komputera.

Sterowanie: mysz

MINIMALNE WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
Windows 98, procesor 266 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna SVGA, DircetX 7.0, 37 MB wolnego miejsca na dysku twardym, CD-ROM.

Robin Hood
Leśne Przygody

PEŁNA WERSJA GRY

Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 98SE, procesor 700 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna SVGA, DirectX 8.1, 46 MB wolnego miejsca na dysku twardym, CD-ROM.

Pełna polska wersja gry: Robin Hood Leśne Przygody to prosta, ale pełna uroku gra platformowa, w której musisz pomóc głównemu bohaterowi dotrzeć do... no, nie będziemy zdradzać finału. Robin musi pokonać kilka lokacji pełnych najprzeróżniejszych stworzeń, potworów i pułapek. Jego niezawodny łuk może pomóc utorować mu drogę naprzód, najpierw musi jednak znaleźć do niego strzały. Jeśli ich nie ma, wystarczy skoczyć przeciwnikowi na głowę... Po drodze Robin znajdzie także całą masę skarbów, posiłków i niespodzianek.

STEROWANIE

- ← - ruch w lewo;
- → - ruch prawo;
- ↑ - podskok;
- spacja - strzał z łuku;
- ESC - menu.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

DEMO

Need for Speed Underground 2 to kolejna część najsłynniejszej serii gier wyścigowych. Ścigamy się nocą po ulicach rozświetlonych lampami i neonami miast, z głośników dobywa się raperska muzyka, a ciągły pisk opon i wycie silnika przyspieszają bicie serca... Poszczególne samochody można oczywiście tuningować, jazda nie jest ograniczona do samych tras, lecz można także udać się „na miasto", a dodatkowe gadżety to system GPS ułatwiający lokalizację oraz napływające do Ciebie SMSy. Demo oferuje możliwość jazdy bolidem Nissana.

STEROWANIE

- ← - skręt w lewo;
- → - skręt prawo;
- ↑ - przyspieszenie;
- ↓ - hamowanie;
- SHIFT (lewy)- zmiana biegu na wyższy;
- CTRL (lewy)- zlana biegu na niższy;
- spacja - hamulec ręczny;
- alt (lewy) - dopalacz;
- B - spojrzenie do tyłu;
- ENTER - sklep;
- M - mapa;
- TAB - SMS;
- R - ustawienie samochodu na trasę;
- ESC - pauza.

SONIC HEROES

DEMO

Niebieski jeż Sonic to aktualny mistrz świata w sprincie. Sonic Heroes to z kolei niesamowita gra wyścigowa, w której Sonic w towarzystwie dwóch postaci mknie jak błyskawica po skomplikowanym torze. Widzieliśmy wiele gier wyścigowych, ale jeszcze nigdy takiej, w której się biega... na dodatek, w grupie.

STEROWANIE

zalecane: pad

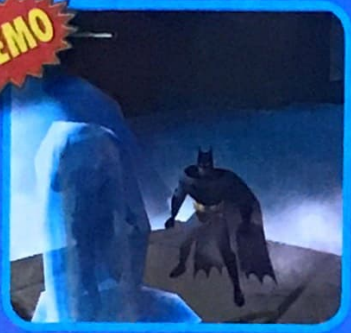
klawiatura:

- ↑, Q - ruch naprzód;
- ↓, H - ruch do tyłu;
- ←, T - w ruch w lewo;
- →, G - ruch w prawo;
- A - skok;
- X, ESC - działanie;
- S, D - zmiana formacji w lewo;
- S, Y - zmiana formacji w prawo;
- Z - strzał;
- L - obrót kamery w prawo (z perspektywy FPP);
- J - obrót kamery w lewo (z perspektywy FPP);
- I - obrót kamery w górę (z perspektywy FPP);
- K - obrót kamery w dół (z perspektywy FPP);
- SHIFT - obrót kamery w lewo;
- CTRL - obrót kamery w prawo;
- TAB, ENTER - menu.

BATMAN: VENGEANCE

DEMO

Batman to postać konkurencyjna przede wszystkim dla Spider-Mana (pochodzą z rywalizujących ze sobą wydawnictw komiksowych), od którego człowiek-nietoperz jest słabszy, jednak nadrabia to imponującym arsenałem gadżetów. Demo, które zamieszczamy na CD, pozwoli Wam sprawdzić prawdziwość tych słów.



STEROWANIE:

zalecane: pad

klawiatura:

- A - ruch w lewo;
- D - ruch w prawo;
- W - ruch w naprzód;
- S - ruch do tyłu;
- DEL - uderzenie/działanie;
- END - skok;
- PAGE DOWN - obrona;
- spacja - użycie gadżetu;
- ESC - menu.

CACTUS BRUCE AND THE CORPORATE MONKEYS

Niezwykle zabawna gra, w której musisz zestrzelić pojawiające się małpki z pomocą wysuwanego mechanicznego ramienia. Małpki bronią się, rzucając w Ciebie kokosami, przed którymi osłonę stanowi również owo urządzenie.

GRY SHAREWARE

PACADOU

Nowa wersja nieśmiertelnego Pac-Mana. Musisz zebrać wszystkie kropki rozrzucone w labiryncie, nie dając się przy tym schwytać wędrującym po nim duszkom.

GRY SHAREWARE

DZIAŁA PRZEZ 30 MIN!

ZWIASTUNY FILMÓW

Spider-Man 2
Bionicle 2
Mulan 2

UWAGA!

Informacje dotyczące płyt CD dołączonych do magazynu:

- Redakcja CyberMychy Extra nie gwarantuje, że pełne wersje gier i dema zamieszczone na płycie będą działały na KAŻDYM komputerze (sprzęcie o każdej konfiguracji użytkownika)!
- W celu wykrycia na płycie ewentualnych wad, należy skopiować całą jej zawartość na dysk swojego komputera. Gdy procedura ta przebiega bez zakłóceń – płyta nie ma wad technicznych! W takim wypadku kłopoty z instalacją, uruchamianiem lub działaniem danego programu (gry) związane są z KONFIGURACJĄ SPRZĘTU UŻYTKOWNIKA! Aby ustalić właściwą konfigurację sprzętu, polecamy skontaktować się z producentem lub dystrybutorem danego programu.
- Reklamacji i wymianie podlegają wyłącznie płyty wadliwe.

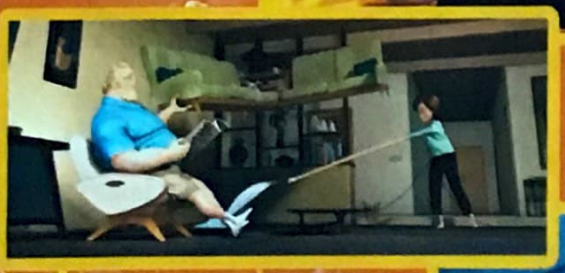
Mistrz niewirtualny

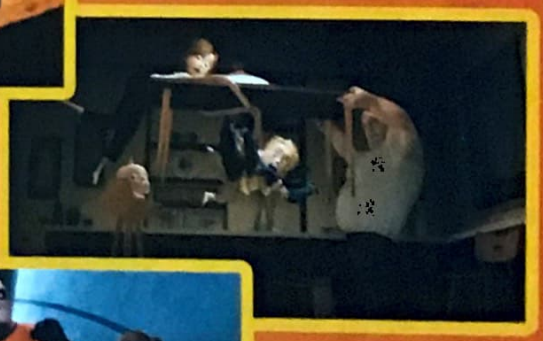
ŻYJĄ WŚRÓD NAS

INIEMAMOCNI

w kinach

Bob Parr to eks - super bohater, znany niegdyś pod pseudonimem Pan Iniemamocny. W czasach „pracy zawodowej", jego życie skupiało się na walce ze złem i ratowaniu życia bezbronnych obywateli miasta. Czas największej aktywności zawodowej super bohatera minął jednak dość szybko. Po piętnastu latach zmagań z nieprawością, Pan Parr i jego żona Elastyna (niegdyś także super bohaterka), są już na emeryturze i prowadzą życie zwykłych śmiertelników. Wraz z trójką dzieci mieszkają na przedmieściu i wspominają dobre czasy. Oczywiście, dzieci państwa Parr nie wiedzą wszystkiego o dawnych zajęciach rodziców. Niespodziewanie jednak przed Iniemamocnym pojawia się szansa, by wrócić do branży... Otóż, pewnego dnia, sielskie życie eks - super bohaterów zakłóca dźwięk telefonu... A raczej wiadomość, którą Pan Niemamocny słyszy w słuchawce, czyli propozycja, by przeprowadził bardzo niebezpieczną, tajną akcję na dalekiej wyspie. Parr przystaje na ofertę, ale długa przerwa w aktywności sprawi, że nie będzie to łatwe...





W WERSJI POLSKIEJ, GŁOSÓW UŻYCZYLI:

Piotr Fronczewski - Pan Iniemamocny
Dorota Segda - Żona Pana Iniemamocnego, Elastyna
Piotr Adamczyk - Syndrom/Incrediboy
Karolina Gruszka - Wiola, córka Iniemamocnych
Kora - Edna, projektantka mody
Piotr Gąsowski - Mrożon

Disney przedstawia film PIXAR

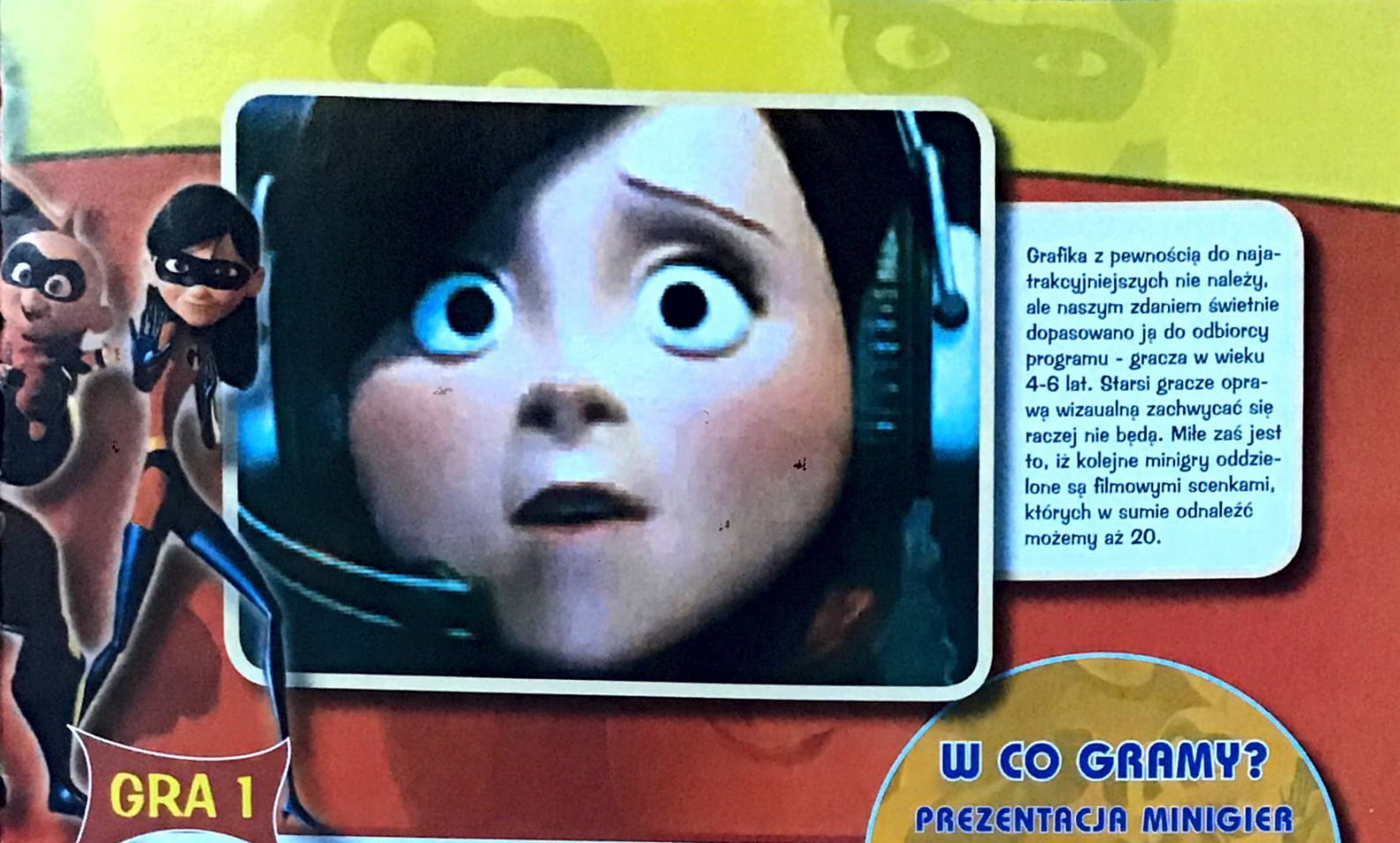
INIEMAMOCNI

Rodzinka, na którą nie ma mocnych

Nie ma mocnych na Iniemamocnych! Ta jesień z pewnością należy do nich! Wspaniały film autorstwa Disney/Pixar i aż dwie równoległe premiery gier komputerowych - to prawdziwie zmasowany atak! Gra, którą Wam prezntujemy, jest programem skierowanym do młodszych odbiorców. To zestaw dziesięciu minizabaw, połączonych ze sobą filmowymi scenami.

W grze odnajdziemy dziesięć zróżnicowanych minizabaw. W każdą z gier można zagrać na trzech poziomach trudności. Mało tego, każdy z tych poziomów dzieli się jeszcze na kilka podpoziomów, dzięki czemu i początkujący i bardziej zaawansowany gracz znajdzie tu coś dla siebie.

Gry ukrywają się pod postaciami Boba, Wioli, Elastyny i Maksa. Gdy już uda nam się przejść każdą z nich na najwyższym poziomie trudności, odblukujemy kolejne cztery gry podstawowe i dwie dodatkowe.



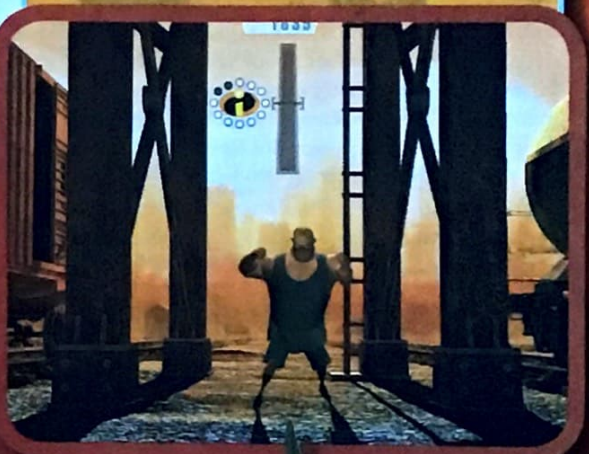
Grafika z pewnością do najatrakcyjniejszych nie należy, ale naszym zdaniem świetnie dopasowano ją do odbiorcy programu - gracza w wieku 4-6 lat. Starsi gracze oprawą wizualną zachwycać się raczej nie będą. Miłe zaś jest to, iż kolejne minigry oddzielone są filmowymi scenkami, których w sumie odnaleźć możemy aż 20.

W CO GRAMY?

PREZENTACJA MINIGIER

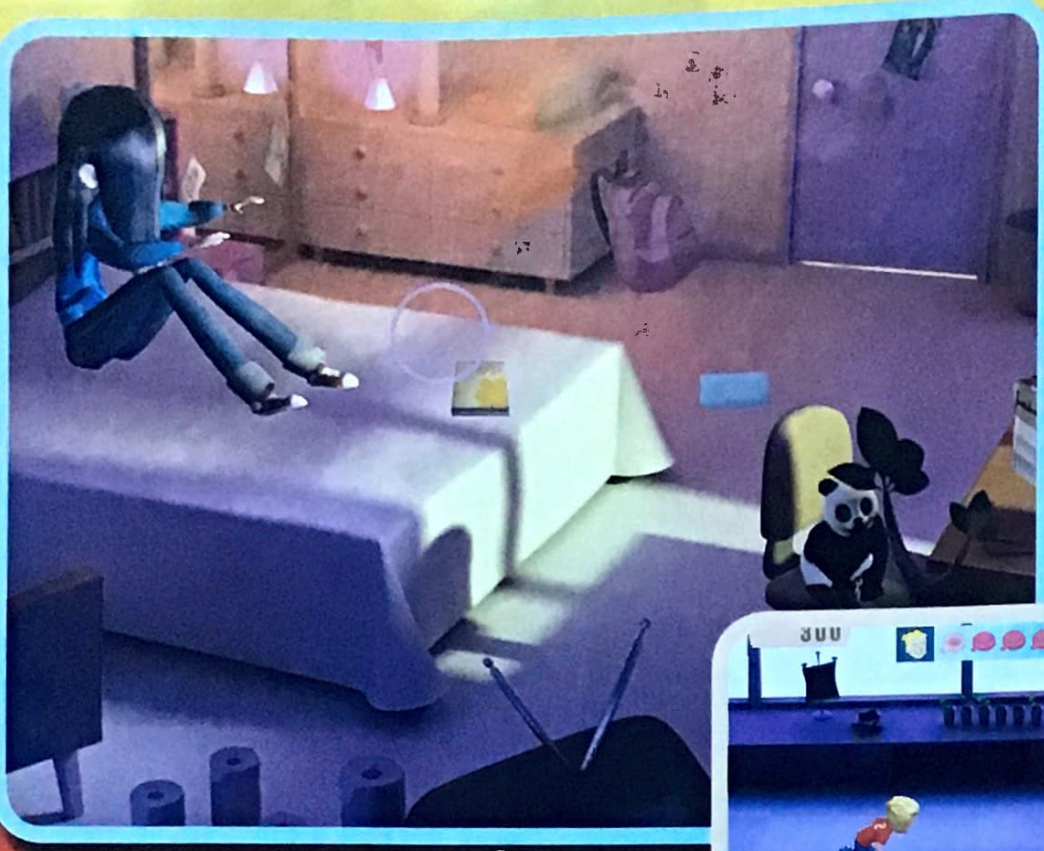
GRA 1

Ta gra ukrywa się pod postacią Boba Parra. Gracz ma za zadanie podnieść dwa kolejowe wagony. Na środku ekranu widzimy wskaźnik, w którym porusza się zielona strzałka. Gdy ta znajdzie się w pobliżu linii środkowej, należy wcisnąć przycisk [space]. Zabawa z chwili na chwilę staje się trudniejsza, gdyż strzałka za każdym razem porusza się nieco szybciej.



GRA 2

Pierwsza zabawa z Elastyną to prawdziwy rarytas. Teraz możemy sprawdzić na własnej skórze, jak trudno być mamą. Elastyna ma do wykonania trzy czynności: rozmowę przez telefon, kąpiel dziecka i łapanie sprzętu kuchennego, rozrzucanego przez Maksa. Talerze i widelce łapiemy za pomocą myszki, zaś dziecko zabawiamy przyciskiem [space]. Ale uwaga! Z dzieckiem bawimy się tylko wtedy, gdy jego postać zaczyna mrugać (zazwyczaj dzieje się to, gdy w powietrzu znajdują się dwa talerze), w przeciwnym wypadku tracimy cenne punkty. Ta zabawa wymaga doprawdy świetnej podzielności uwagi.



GRA 3

Pierwsza gra z Wiolą w roli głównej pozwala wyćwiczyć umiejętność posługiwania się myszką. Maks właśnie postanowił powynosić cenne przedmioty z pokoju swej siostry. Jak go powstrzymać? Wystarczy klikać na Maksie lewym klawiszem myszki! Być może, nie jest to najtrudniejsza z gier, ale po jej ukończeniu na wszystkich poziomach można odczuć lekki ból w dłoni!

GRA 4

Maks to z kolei urodzony rozrabiaka! Pierwsza gra z Maksem jest naprawdę trudna. Korzystając jedynie z myszki sterujemy nim tak, by ominął pułapki zastawiane przez kolegów i bezpiecznie dotarł do krzesła nauczyciela, by zastawić mu... śmierdzącą pułapkę. Zanim belfer się obróci, Maks musi jeszcze szybko wrócić na miejsce! Jakby tego było mało, czynność tę należy powtórzyć czterokrotnie! To zdecydowanie najtrudniejsza z gier.

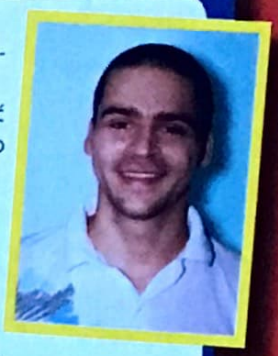
GRA 5

Po ukończeniu wszystkich czterech podstawowych gier na najtrudniejszym poziomie, uzyskujemy dostęp do dodatkowej minigry. Tym razem, zabawimy się w strażaka. Wystarczy nakierować myszką celownik na płonące okna i gasić pożar, klikając lewym jej klawiszem. Gra wymaga dokładności i szybkości, ale z pewnością nie należy do najtrudniejszych.

GRA 6

Tym razem, mamy już dostęp do gier specjalnych. Pierwsza z nich, kryjąca się pod postacią Iniemamocnego, to - nie przymierzając - zabawa w kosmiczne kręgle. Myszką wyznaczamy kierunek rzutu, zaś jej lewym klawiszem siłę wyrzutu. Musimy zbić wszystkie kręgle za pomocą jedynie czterech rzutek. Każda więc jest na wagę złota!

Moim zdaniem



Naszym zdaniem, gra gwarantuje świetną zabawę najmłodszym graczom, choć daleko jej do najnowszego Scooby'ego: Potwory na gigancie. Jest idealna na prezent dla cztero - sześciolatka. Starszy gracz może już nieco się nudzić. Dla niego jednak przygotowano zupełnie inne przygody Iniemamocnych! Ich opis znajdziecie na dalszych stronach CyberMychy Extra!

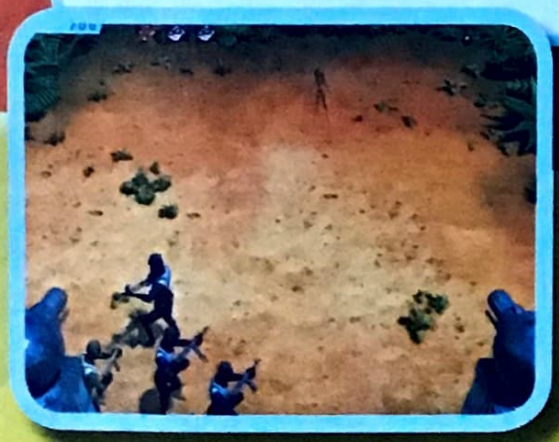
Grzegorz

GRA 7

Tym razem, pod postacią Elastyny ukrywa się gra, którą śmiało można nazwać wyścigową. Za pomocą klawiszy ↑↓←→ sterujemy naszą rodzinką, starając się uniknąć spotkania z lodową górą czy skałą. Po drodze staramy się łapać specjalne bonusy prędkości, dzięki którym Maks błyskwicznie rozpędza się w wodzie.

GRA 8

Wiola potrafi być niewidzalna. Ale czy poradzi sobie ze zgrają wrogów? Wiolą sterujemy za pomocą myszki. Musimy sterować nią tak, by znalazła się w pobliżu armatnich kul. Wtedy wystarczy wcisnąć lewy klawisz myszki, by kula odbiła się od pola siłowego i wróciła w kierunku hordy napastników. Od czasu do czasu, gdy usłyszmy sygnał alarmu, musimy schować Wiolę przed wzrokiem straży!



plusy

Grafika dopasowana do wieku odbiorcy, duża liczba fragmentów filmowych, sporo dodatków (tapety, wygaszacze, ikony).

minusy

Gra jest dość krótka, brak możliwości przełączania się do Windows kombinacją klawiszy ⏎ + TAB, kiepska muzyka.

INIEMAMOCNI
RODZINKA NA KTÓRĄ NIE MA MOCNYCH

Wersja językowa

Dystrybucja: CD Projekt

Cena: 79,90 | Wiek: 4 lata

Minimalne wymagania sprzętowe: Windows 98, procesor 266 MHz, 64 MB RAM, 160 MB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 9.0.

Grafika: 5 | Dźwięk: 3

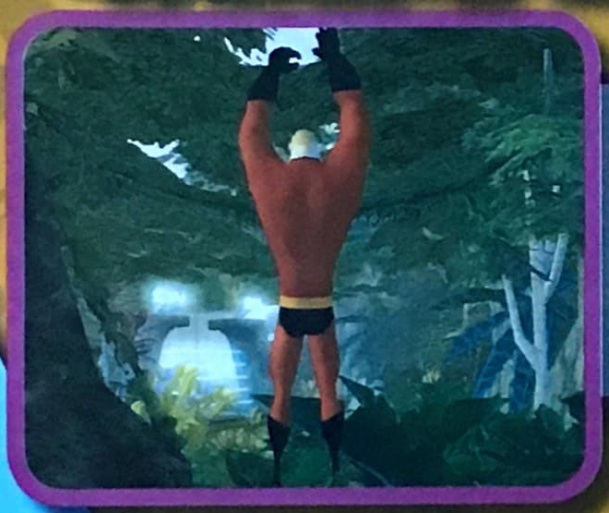
Grywalność: 4

OCENA OGÓLNA 4+

© Disney/Pixar © THQ Inc

INIEMAMOCNI

Iniemamocni to doprawdy solidna pozycja pośród gier filmowych. Rzadko się zdarza, by w grze opartej na motywach kinowego hitu zastosowano najnowocześniejsze rozwiązania. Pod względem grafiki i udźwiękowienia ta wspaniała platformówka może rywalizować z najgłośniejszymi tytułami na rynku. Na gracza czeka tu aż 18 rozległych poziomów. W kolejnych etapach gry wcielamy się w postacie Boba, Elastyny, Wioli i Maksa. Każda z tych postaci ma odmienne kluczowe umiejętności, dzięki czemu rozgrywka długo się nie nudzi. Musimy jednak ostrzec graczy, iż w grze sporo jest nieuzasadnionej brutalności. Kto sięga po ten tytuł, ten czyni to na własną odpowiedzialność.

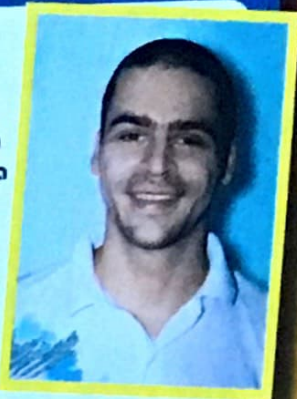


Szata graficzna to zdecydowanie najciekawszy element programu. Wspaniałe efekty naprawdę cieszą oko. Podobać mogą się wszelkiego rodzaju eksplozje. Momentami, nagromadzenie środków wizualnej ekspresji jest tak duże, że nawet solidne karty graficzne mają problem, by ukazać świat gry w czasie rzeczywistym.

Gra ukaże się też na konsolach PS2, Xbox, GameCube oraz GBA i tę „konsolowość" wyraźnie widać. Mniej w grze jest zagadek logicznych, za to cała masa wszelkiej maści potyczek, bijatyk i mniejszych lub większych zadym. Jeśli porównywać Iniemamocnych do jakiejkolwiek gry opartej na filmie, to na myśl przychodzi mi tylko jeden tytuł - konsolowy Shrek 2: The Game.

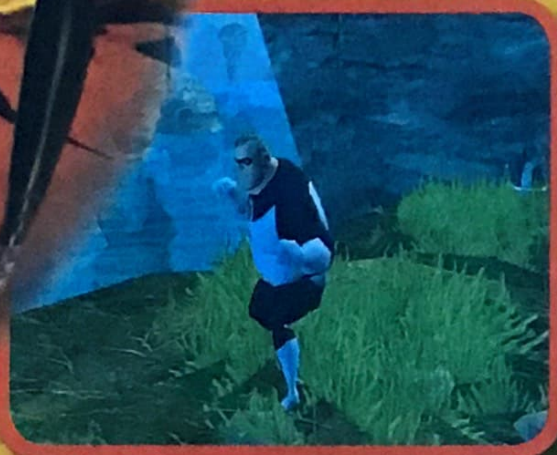
Podczas gry zebrać możemy różnorakie bonusy. Jednym z nich są fragmenty animowanego filmu. W sumie w grze można odblokować aż 28 filmowych sekwencji, co z pewnością ucieszy miłośników wielkoekranowego przeboju. Owe fragmenty można bez przeszkód i w dowolnej chwili odtwarzać z poziomu menu.

Moim zdaniem



Iniemamocni to zdecydowanie jedna z najbardziej dopracowanych gier filmowych, jaka dotychczas ukazała się na PC. **Doskonała – dopracowana w najmniejszych szczegółach – oprawa audiowizualna i rewelacyjne udźwiękowienie to największe zalety tej platformówki**. W grze odnajdziemy sporo rozległych i zróżnicowanych poziomów i przemierzać będziemy je kilkoma postaciami o unikatowych zdolnościach. Szkoda jednak, że gra nie jest pozbawiona przemocy. Wyraźnie widać tu wpływy konsolowe... Szkoda, ale i tak jest warta polecenia, choć: gracie na własną odpowiedzialność!

Grzegorz



Choć dystrybutor obu gier z Iniemamocnymi w roli głównej - firma CD Projekt - zadbał o profesjonalną polską wersję językową, to i tak nie udało się zatrudnić aktorów podkładających swe głosy bohaterom filmowym. Szkoda, ale nie umniejsza to walorów gry.

Z każdą chwilą gra wciąga coraz bardziej. Etapy są ciekawe i zróżnicowane. Co chwila odkrywamy całkiem nowe moce naszych postaci. Jednak wciąż mamy wrażenie, iż akcja sprowadza się jedynie do eliminowania kolejnych hord groźnych przestępców. Z czasem to troszkę denerwuje. Na szczęście, nie musimy tego robić schematycznie - jedną postacią.

PL ejada gwiazd

W polskiej wersji językowej filmu, bohaterom głosu użyczają:

Iniamamocny - Piotr Fronczewski
Elastyna - Dorota Segda
Szef Iniemamocnego - Stanisław Tym
Szef Działu Relokacji Superbohatera - Jerzy Kryszak
Syndrom - Piotr Adamczak
Mirage - Danuta Stenka
Mrożon - Piotr Gąsowski
Edna - Olga „Kora" Jackowska

INIEMAMOCNI

Wersja językowa

Dystrybucja: CD Projekt

Cena: 79,90 | Wiek: 7 lat

Minimalne wymagania sprzętowe: Windows 98, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 660 MB wolnego miejsca na dysku, GeForce 2 MX lub ATI Radeon 7500 (32 MB RAM).

Grafika: 6 | Dźwięk: 6

Grywalność: 5

OCENA OGÓLNA 5

plusy

Doskonała polska wersja językowa, znakomita oprawa audiowizualna, 18 rozległych poziomów, dodatkowe bonusy w postaci fragmentów filmów i artworków, możliwość grania kilkoma postaciami.

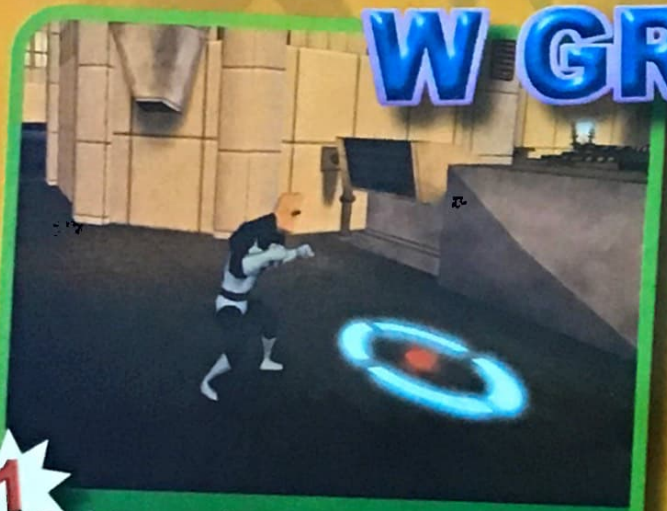
minusy

Gra nie jest pozbawiona przemocy, dość słona cena, dość wysokie wymagania sprzętowe.

© Disney/Pixar © THQ Inc

INIEMAMOCNI

PIERWSZE 5 MINUT W GRZE



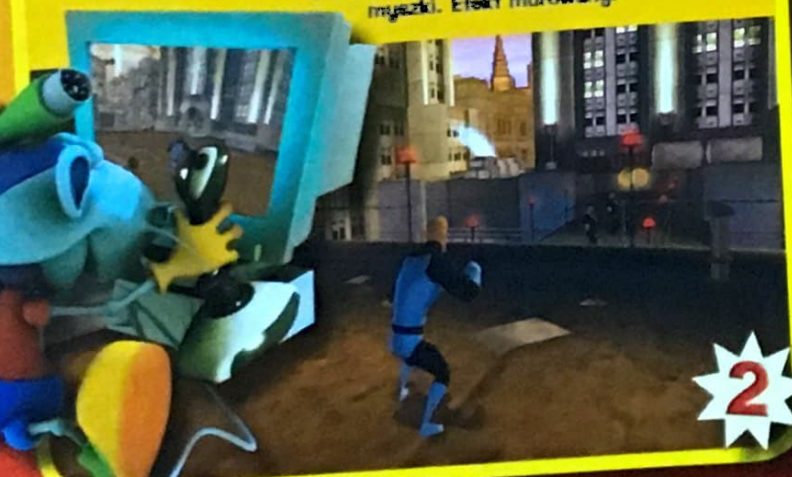
1

Już na początku gry możesz odnaleźć pierwszy z ukrytych sekretów! Wystarczy obejrzeć się za siebie i gotowe. Potem nauka podstawowych zachowań: najpierw nauka przeskakiwania przeszkód. Korzystaj też koniecznie z myszki, by ustawić kamerę.

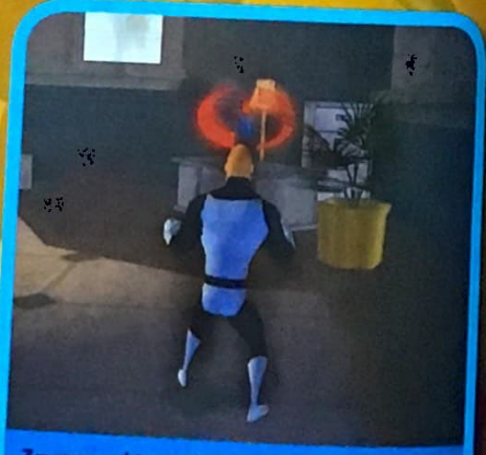
Tuż za mostem spotkasz kilku uzbrojonych przeciwników. Gdy już się z nimi uporasz, koniecznie zabierz apteczkę i udaj się w prawą stronę. Tam już czeka na Ciebie kolejna ekipa uzbrojonych po zęby gangsterów.

3

Kiedy już uporasz się z pierwszymi dwoma przeciwnikami na moście, koniecznie wróć po apteczkę. Znajdziesz ją po prawej stronie mostu. Jeśli nie chcesz wdawać się w długie pojedynki, spróbuj podskoczyć przy napastniku i wcisnąć prawy klawisz myszki. Efekt murowany.



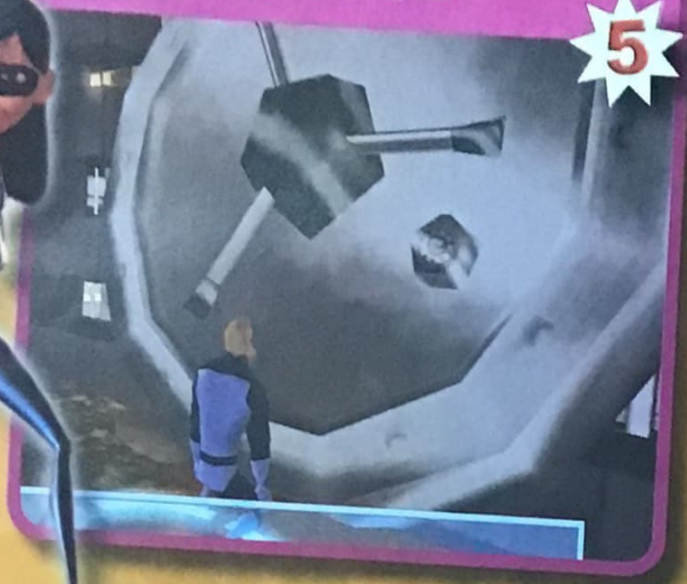
2



Zawsze zabieraj dostępne bonusy! Tym razem, jest to fragment animowanego filmu! Od tej pory, gdy tylko będziesz miał ochotę, będziesz mógł obejrzeć ów fragment z poziomu menu.

4

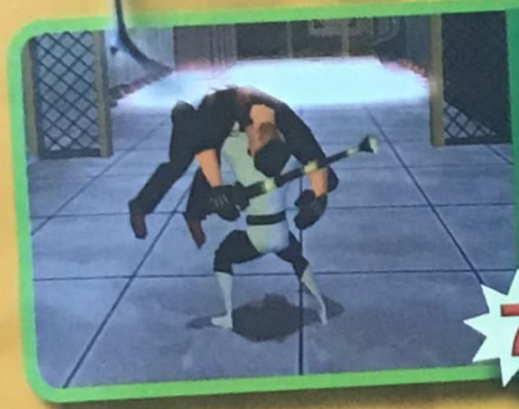
Stalowe drzwi sejfu Iniemamocny podniesie bez trudu. Wszak jego główną cechą jest olbrzymia siła fizyczna. Wystarczy szybko naciskać klawisz [F]. A potem prawdziwe wyzwanie - skok nad przepaścią. Jedyny sposób, by ją pokonać: naciśnij klawisz [spacja], puść go i powtórnie przyciśnij... Za którymś razem się uda.



5

6

W pomieszczeniu chronionym przez promienie lasera musisz wykonać dwa zadania. Najpierw rozbić pierwszy kontroler laserowy (pudełko z piorunkiem), to samo musisz też uczynić z drugim. Jednak tu sprawa się komplikuje. Najpierw należy podnieść z podłogi puszkę (klawisz [F]), by potem celnie w niego rzucić.

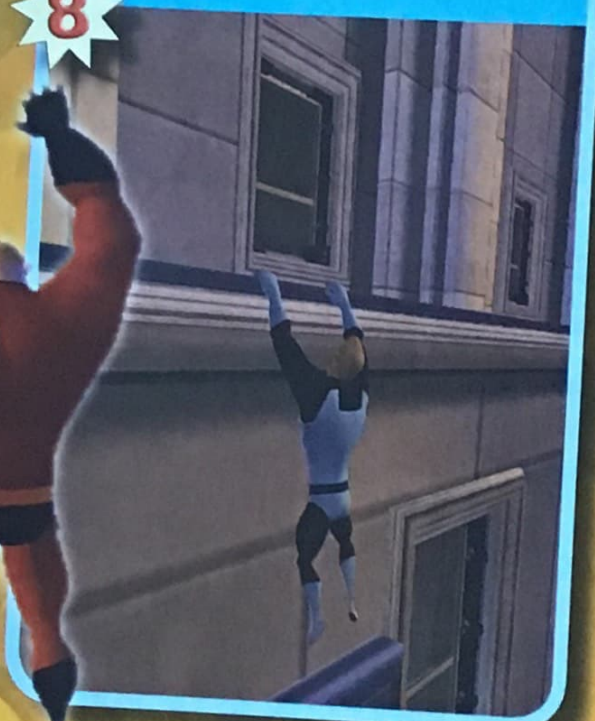


Okazuje się, że rzucać można nie tylko przedmiotami. Ot, możemy wykorzystać naszego przeciwnika, który przeleci nad laserem zgrabnym lobem i wyłączy czujniki.

7

8

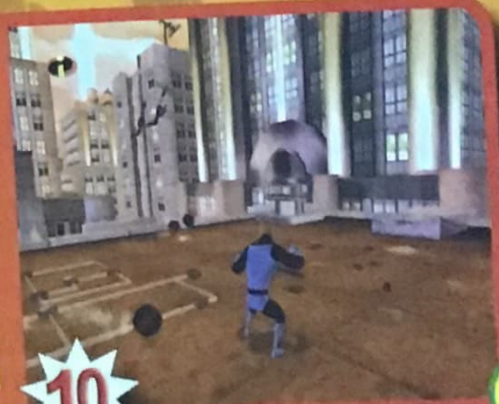
Wspinaczka po krawędziach budynku to dla Iniemamocnego dziecinna igraszka. Jeśli nie chcesz zgubić drogi, koniecznie podążaj wzdłuż rynny.



9

Szybkostrzelne działa w śmigłowcu potrafią nieźle zdenerwować. Wykorzystuj wszelkie możliwe zakamarki, by uchronić się przed ogniem. Pamiętaj, że szyby wentylacyjne bardzo łatwo można rozwalić. Często można w nich znaleźć apteczkę.

Na koniec etapu krótka acz treściwa obrzucanka bombami. Musisz złapać bomby wyrzucane przez latających przeciwników i odrzucić je do nich. Kilka porządnych rzutów i jesteśmy w drugim etapie. Teraz pogramy zręczną Elstyną. Powodzenia!



10

© Disney/Pixar © THQ Inc

SPIDER-MAN 2

Choć człowiek-pająk to przede wszystkim bohater niezliczonej liczby komiksów, długiej serii kreskówek i przynajmniej kilku filmów kinowych, nas interesuje głównie jako postać występująca w grach komputerowych. Tych ostatnich było na PC całkiem sporo, jednak liczące się pozycje pochodzą dosłownie z ostatnich kilku lat. Są tą Spider-Man, Spider-Man: The Movie i mający całkiem niedawno światową premierę Spider-Man 2. Być może, gdy czytacie te słowa, na półkach sklepowych będzie już leżeć polska wersja tej gry.

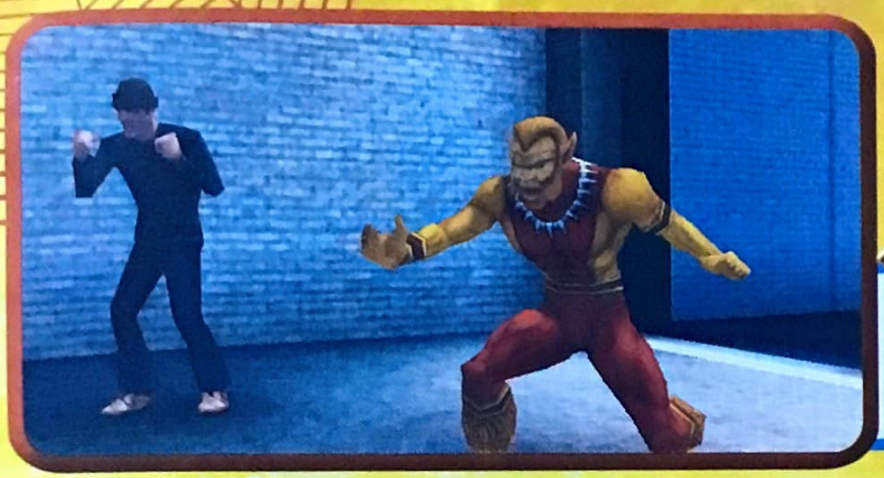
Skupienie w jednej małej myszce tylu ról możliwe jest dzięki temu, że w zależności od tego, na co patrzysz, gra sama decyduje, co możesz robić. Jeśli celownik wskazuje ścianę, możesz naciskając lewy klawisz myszy przykleić się do niej, jeśli patrzysz na przeciwnika, możesz go uderzyć lub - jeśli stoi daleko - oplątać siecią.

Ponieważ przeznaczony jest dla młodego odbiorcy, Spider-Man 2 oferuje cały szereg ułatwień, mających maksymalnie uprościć sterowanie naszym bohaterem. Do poruszania służą tradycyjnie klawisze W, S, A, D natomiast z pomocą myszki możemy się obracać, skakać, strzelać, puszczać sieć, oplątywać przeciwników i jeszcze kilka innych rzeczy.

Spider-Man 2 ukazał się w wersjach na Playstation 2, GameCube'a, Xboxa, Game Boy'a Advance, a nawet telefon Nokia N-Gage. Z nich wszystkich, odmiana pecetowa okazała się najbardziej przystępna dla młodego odbiorcy. Dziwne założenie, zważywszy, iż w Stanach Zjednoczonych dzieci najczęściej piłują konsole.

Zaletami Spider-Mana 2 jest bardzo dobra grafika - podobać może się zwłaszcza samo miasto, w którym toczy się akcja gry - i wprost doskonała animacja ruchów naszego bohatera. Z prawdziwą przyjemnością można patrzeć jak huśta się na swojej pajęczej nici, walczy lub skacze.

Z uwagi na wiek potencjalnych odbiorców postarano się też o to, aby w grze nie było żadnych brutalnych scen. To ważne, zważywszy, iż Spider-Man jak nie biega i skacze to na pewno właśnie z kimś walczy. Na szczęście, ma ona bardzo komiksowy charakter, co dodatkowo podkreśla występujących od czasu do czasu tryb „świecącej pięści". Spider-Man może wówczas jednym ciosem powalić każdego przeciwnika.



W polskiej wersji gry na uwagę zasługują głosy postaci. Naszym ulubieńcem jest Puma, którego „koci" akcent fantastycznie współgra z jego wyglądem. Także Rhino jest bardzo ciekawy. Zgoła bezbarwny jest sam Spider-Man, ale to samo można powiedzieć o jego filmowym odpowiedniku.

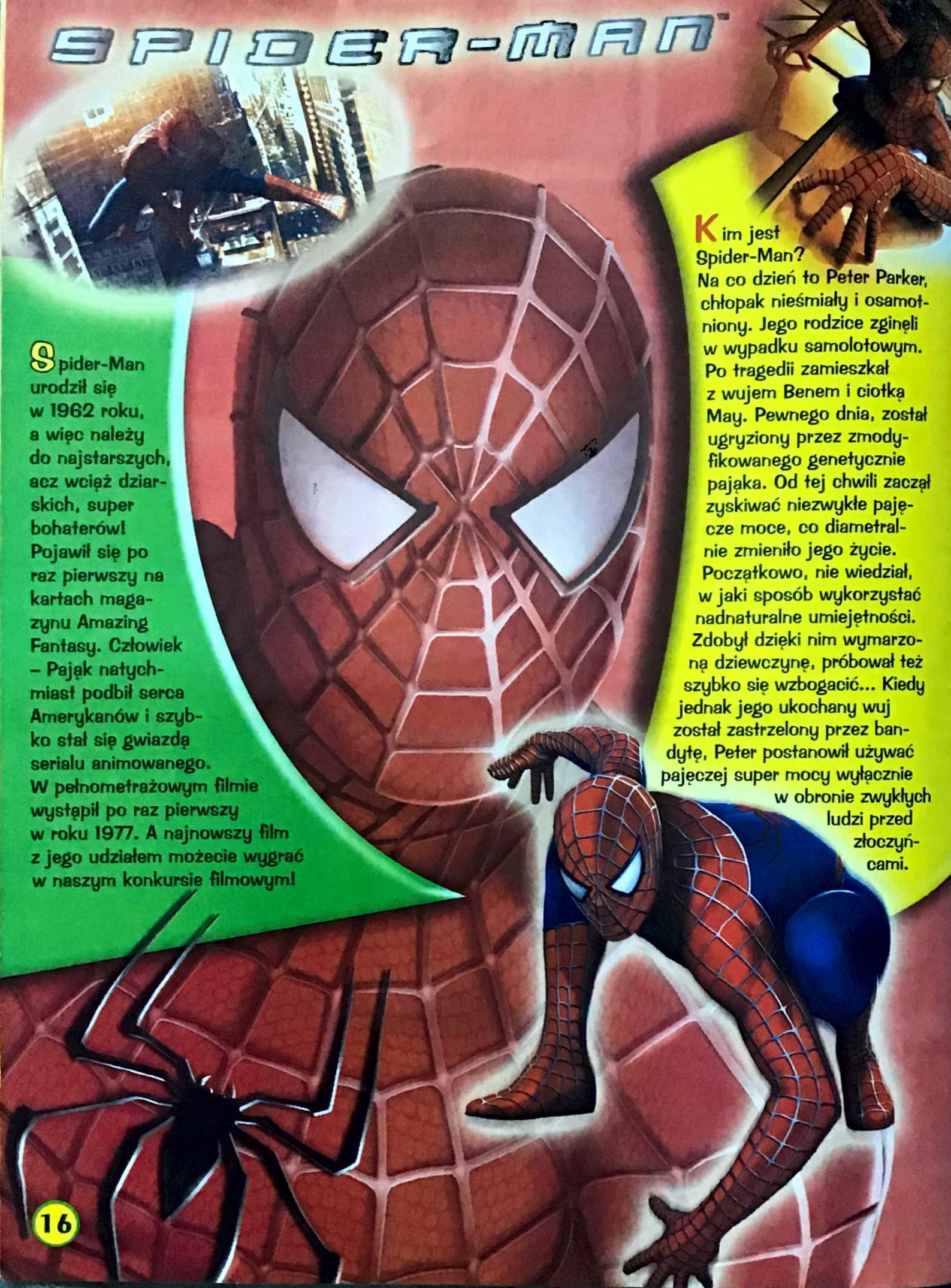
Plusem tego systemu jest intuicyjność i niezwykła prostota. Wadą to, iż czasami gra nie potrafi ocenić właściwie sytuacji i blokuje oczywiste, zdawałoby się, ruchy. Drugim mankamentem programu jest brak możliwości swobodnego huśtania się Spider-Manem gdziekolwiek (jak w filmie i wcześniejszych grach). Tutaj musi on najpierw zlokalizować pajęczą sieć, do której może się przypiąć.

W kolejnych misjach - których niestety jest zbyt mało - Spider-Man musi wykonywać różne zadania: znaleźć jakiegoś przeciwnika, powstrzymać kidnaperów, zniszczyć generatory mocy, itp. Dodatkowo może także zająć się wyłapywaniem zbiegłych więźniów, którzy rozbiegli się po całym mieście, oraz kolekcjonowaniem egzotycznych pająków.

Od czasu do czasu Spider-Man będzie mógł wziąć udział w grach zręcznościowych, polegających na wyłapaniu lub zestrzeleniu w zadanym czasie migoczących kryształów lub przeskoczeniu przez wszystkie obręcze. Wpływu na rozwój fabuły zadania te nie mają żadnego, ale pozwalają wyćwiczyć palce.

Wydawca: LEM

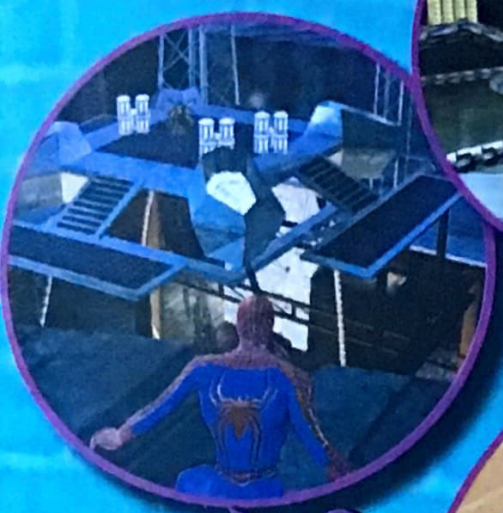
SPIDER-MAN™



Spider-Man urodził się w 1962 roku, a więc należy do najstarszych, acz wciąż dziarskich, super bohaterów! Pojawił się po raz pierwszy na kartach magazynu Amazing Fantasy. Człowiek – Pająk natychmiast podbił serca Amerykanów i szybko stał się gwiazdą serialu animowanego. W pełnometrażowym filmie wystąpił po raz pierwszy w roku 1977. A najnowszy film z jego udziałem możecie wygrać w naszym konkursie filmowym!

Kim jest Spider-Man? Na co dzień to Peter Parker, chłopak nieśmiały i osamotniony. Jego rodzice zginęli w wypadku samolotowym. Po tragedii zamieszkał z wujem Benem i ciotką May. Pewnego dnia, został ugryziony przez zmodyfikowanego genetycznie pająka. Od tej chwili zaczął zyskiwać niezwykłe pajęcze moce, co diametralnie zmieniło jego życie. Początkowo, nie wiedział, w jaki sposób wykorzystać nadnaturalne umiejętności. Zdobył dzięki nim wymarzoną dziewczynę, próbował też szybko się wzbogacić... Kiedy jednak jego ukochany wuj został zastrzelony przez bandytę, Peter postanowił używać pajęczej super mocy wyłącznie w obronie zwykłych ludzi przed złoczyńcami.

Postacie dysponujące nadludzkimi mocami, z którymi zmierzy się w grze Spider-Man to: Rhino, Puma, Mysterio i oczywiście sam Doktor Octavius. Każdą z nich można pokonać w miarę łatwo. Oto szczegóły.



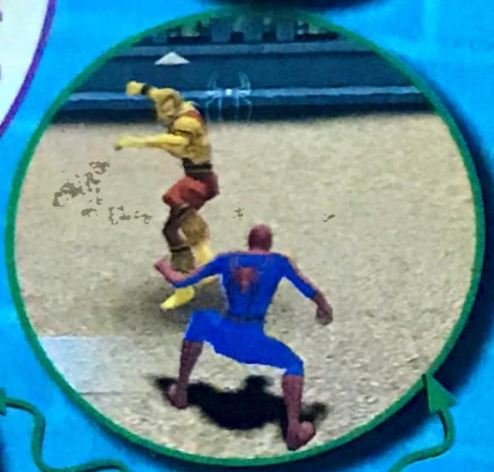
RHINO

Spotykasz go dwukrotnie, najpierw na początku gry, gdy ucieka z więzienia, później w budynku Oscorp Corporation. Przy pierwszym spotkaniu ważne jest, abyś opanował sztukę podskakiwania w chwili, gdy Rhino wywołuje falę uderzeniową. Przez kilka sekund jest potem zamroczony, co pozwala zadać mu kilka celnych ciosów. W budynku Oscorp również musisz podskakiwać. Ustaw się tak, aby znajdować się pomiędzy Rhino i jednym z generatorów. Gdy ruszy, podskocz, a Rhino uderzy w generator, tracąc część energii. Tę procedurę trzeba powtórzyć sześć razy. W pomieszczeniu-chłodni wystarczy natomiast zastrzelić wielkie zbiorniki z helem, a później uciec. Biedny Rhino zostanie zamrożony.

DOC OC

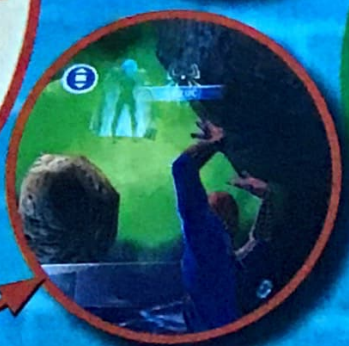
Doc Oc stanie na Twojej drodze 3 razy: najpierw w banku, później w scenie z pociągiem, w końcu w finałowym pojedynku. Za pierwszym razem wystarczy wykorzystać skoczność Spider-Mana, aby uniknąć mechanicznych macek Doc Oca. Na dachu pędzącego pociągu będzie z kolei łatwiej się bronić, jeśli stanie się jak najbliżej Doc Oca (musisz zestrzeliwać rzucane przez niego przedmioty). Spider-Man trzykrotnie będzie musiał popisywać się swoim refleksem, przeskakując na kolejne wagony.

Finałowy pojedynek jest zdecydowanie najtrudniejszy w całej grze, ale może być bardzo prosty, jeśli skorzystasz z dachu... Rozpięta koło niego siatka doskonale chroni przed beczkami, które rzuca Doc Oc. Wejdź zatem na dach, strzel kilka razy w najbliższe źródło mocy (oznaczone tabliczką), poczekaj na wybuch i gdy Doc Oc będzie zamroczony, szybko doskocz do niego i zadaj mu kilka ciosów. Wróć na dach i powtórz wszystko jeszcze raz (źródła mocy odnawiają się). Według naszych obliczeń, całą procedurę trzeba wykonać cztery razy, nim Doc Oc padnie Ci w ramiona.



MYSTERIO

Pojedynek z Mysterio ma kilka faz. Najpierw atakuje on głazami, które dosłownie spadają z nieba na głowę Spider-Mana. Jeśli tylko będziesz cały czas w ruchu, na pewno nic Ci się nie stanie. Po chwili ostrzał ustanie i wówczas można podnieść głaz i rzucić nim w Mysterio. Kolejny etap rozgrywa się na dachu wieżowca, w którym Mysterio umieścił swoją tajną broń. Musisz uniknąć pierwszej serii rakiet, niszcząc ich wyrzutnię (oznaczona celownikiem), zniszczyć kopułę ochronną pomieszczenia kontrolnego, a następnie wejść do niego i stanąć tuż obok Mysterio. Teraz możesz go kilka razy uderzyć. Upadnie, ale za chwilę wstanie. Szybko przesuń się na krawędź pomieszczenia. Eksplozja wywołana przez Mystrio nic Ci nie powinna zrobić (kopuła pozostanie otwarta, gdyż wciąż w niej stoisz). Podejdź do Mysterio i zaatakuj go jeszcze raz, a później znowu cofnij się na krawędź pomieszczenia. Ten manewr powtarzaj, aż Mysterio uzna się za pokonanego. Plusem tego rozwiązania jest to, że nie będziesz musiał niszczyć po kolei wszystkich wyrzutni rakiet, którymi dysponuje Mysterio.



PUMA

Walcząc z Pumą warto pamiętać, iż co jakiś czas rozpoczyna on serię ciosów specjalnych (nad głową pojawia mu się wówczas wykrzyknik). Wystarczy wówczas raz za razem naciskać spację, by robić błyskawiczne uniki. Po chwili Puma opadnie z sił wystawiając się na ciosy. Drugim słabym punktem Pumy jest chęć rzucania w Ciebie różnymi przedmiotami. Gdy chwyci coś - na przykład pojemnik na śmieci - na chwilę zamiera, celując. Można wówczas dość łatwo omotać mu głowę siecią, a następnie podejść i uderzyć.

HOKUS POKUS

Triki i Tipsy są to takie drobne oszustwa, które pomagają w grze. Jeżeli zatem chcesz grać lepiej i szybciej, choć nie do końca uczciwie, to zajrzyj na tę stronę. Znajdziesz tutaj wiele pomocnych rad. Postępuj zgodnie z instrukcją. Większość trików wpisujesz bezpośrednio w grze, ale zdarzają się wyjątki. Jeśli będziesz miał z tym, jakieś kłopoty, poproś o pomoc starsze rodzeństwo, rodziców lub kolegów - graczy.
Jak wpisać hasło? Postępuj zgodnie z instrukcjami

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN AND VENOM SEPARATION ANXIETY

Expert mode:
Wpisz: MRRYPN jako hasło.

Wybór poziomu:
Wpisz: SCBCRS jako hasło.

Hasła do leveli:
4 - DCCPMH;
8 - MDRKJP;
12 - STSPPC;
13 - QPMJCV.

SPIDER-MAN PC

Wpisz gdziekolwiek w grze:

FUNKYTWN - kreskówkowy pająk;
STICKMAN - lepki pająk;
CLUBNOIR - kostium Ben Reilly;
ADMNTIUM - niewrażliwość na uszkodzenia;
UATUSEES - sam zobacz :);
ROSGLLRY - przeglądarka charakterów;
CINEMA - przeglądarka filmików;
FANBOY - kolekcja komiksów;
MME WEB - wybór poziomu;
KIRBYFAN - okładki komiksów z gry;
ROBRTSON - scenariusz;
SM LVIII - szybka zmiana kostiumu;
MRWATSON - kostium Petera Parkera;
KICK ME - kostium Amazing Bag Man;
XILRTRNS - kostium Scarlet Spider;
SYNOPTIC - kostium Spidey Unlimited;
TRISNTNL - kostium Captain Universe;
MIGUELOH - kostium Spider 2099;
SECRTWAR - kostium symbiote spidey;
RULUR - kostium James Jewett;
EGOTRIP - pulsująca głowa;
GLANDS - nieskończona sieć;
LEANEST - wszystko;
WEAKNESS - pełne zdrowie.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Wejdź do menu SPECIALS i wprowadź kod z klawiatury. Poprawne wprowadzenie kodu sygnalizowane jest śmiechem goblina. Wprowadź kod ponownie, by wrócić do poprzednich ustawień.

ARACHNID – dostęp do wszystkich poziomów;
IMIARMAS – wybór poziomu;
ROMIPO – pomiń poziom;
HEADEXPLODY – dodatkowy poziom treningowy (Pinhead Bowling);
ORGANICWEBBING – nieskończona ilość pajęczyny;
KOALA – dostęp do wszystkich ciosów;
GIRLNEXTDOOR – gra postacią Mary Jane;
HERMANSCHULTZ - gra postacią Shockera;
SERUM – gra postacią naukowca;
REALHERO – gra postacią policjanta;
CAPTAINSTACEY – gra postacią pilota helokoptera, kapitana Staceya;
KNUCKLES – gra postacią bandyty nr 1;
STICKYRICE - gra postacią bandyty nr 2;
THUGSRUS - gra postacią bandyty nr 3;
DODGETHIS – ataki w stylu z Matrixa;
FREAKOUT – ubranie w stylu goblina;
SPIDERBYTE – mały Spider-Man;
GOESTOYOURHEAD – duża głowa i stopy;
JOELSPEANUTS – duże głowy przeciwników;
UNDERTHEMASK – widok z pierwszej osoby;
CHILLOUT – oziębienie.

Bonusy za punkty:

10,000 punktów - dostęp do Pinhead Bowling w menu treningowym;
20,000 punktów – dostęp do sekwencji Vulture FMV w CG menu;
30,000 punktów – dostęp do sekwencji Shocker FMV w CG menu.

Bonusy za ukończenie gry:

Poziom trudności „normal" – dostęp do kostiumu Alexa Rossa;
Poziom trudności „normal" – dostęp do kostiumu Petera Parkera;
Poziom trudności „normal" – dostęp do kostiumu wrestlera;
Poziom trudności „hero" – dostęp do sekwencji Green Goblin FMV;
Poziom trudności „hero" lub „super hero" – dostęp do kostiumu Green Goblina.

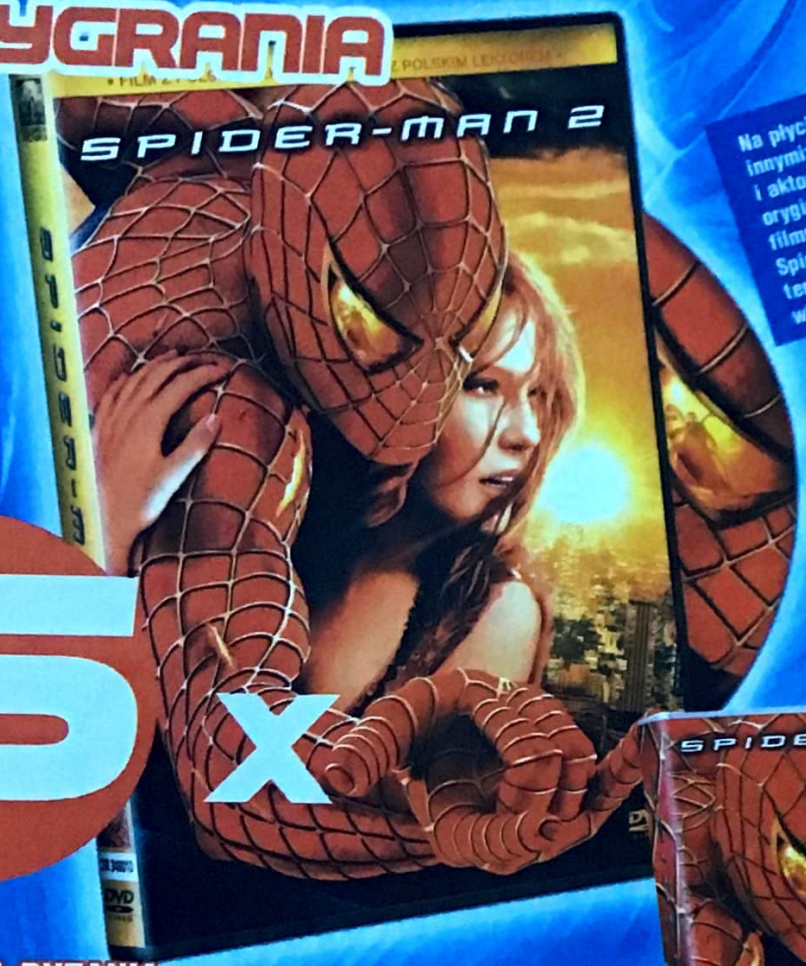
KONKURS FILMOWY!

SPIDER-MAN 2

wielka premiera na DVD i wideo

PETER PARKER TO MIŁY I SPOKOJNY CHŁOPAK, KTÓRY ZDECYDOWAŁ SIĘ PRZYJĄĆ NA SIEBIE OBOWIĄZKI SPIDER-MANA, CZŁOWIEKA-PAJĄKA O NADZWYCZAJNYCH UMIEJĘTNOŚCIACH. JEST TO ZARÓWNO DAR, JAK I PRZEKLEŃSTWO PETERA. CHCE ON NAWET PORZUCIĆ MASKĘ SUPER BOHATERA I WYZNAĆ MIŁOŚĆ SWEJ UKOCHANEJ, MARY JANE. CZEKA GO JEDNAK KOLEJNE WYZWANIE. MUSI STAWIĆ CZOŁA DEMONICZNEMU DR OTTO OCTOPUSOWI, KTÓRY ZAGRAŻA MIASTU. NIESAMOWITE EFEKTY SPECJALNE, DYNAMICZNA AKCJA I NIEZWYKŁE PRZYGODY ZACHWYCĄ WSZYSTKICH MIŁOŚNIKÓW SPIDER-MANA!

DO WYGRANIA



Na płycie DVD znajdziecie między innymi: komentarze audio twórców i aktorów; materiały pochodzące z oryginalnej strony premiery kinowej filmu, np. ulepszony kostium Spider-Mana, nowy czarny charakter; teledysk Train „Ordinary" i wiele innych!

5x

15x

ODPOWIEDZ NA PYTANIA:

1. Jak nazywa się odtwórca roli Spider-Mana?
2. W kogo wcielił się w filmie Alfred Molina?
3. Jaki kolor włosów ma filmowa Mary Jane?

ODPOWIEDZI NA PYTANIA PRZYSYŁAJCIE NA ADRES REDAKCJI (PATRZ STR. 48), Z DOPISKIEM SPIDER-MAN, DO 20. GRUDNIA. WYNIKI KONKURSU OGŁOSIMY W NUMERZE STYCZNIOWYM CYBERMYCHY. NIE ZAPOMNIJCIE O DOŁĄCZENIU SWYCH DANYCH OSOBOWYCH ORAZ ZGODY RODZICÓW NA ICH PUBLIKACJĘ W CM, NA LIŚCIE LAUREATÓW.

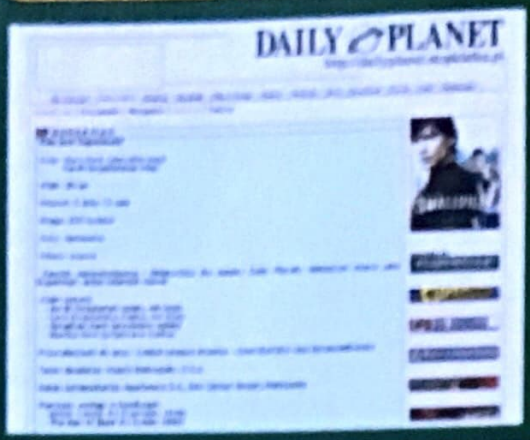
MARVEL COLUMBIA PICTURES

MOTION PICTURE © 2004 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. SPIDER-MAN CHARACTER © & ™ 2004 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 LAYOUT AND DESIGN COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

SUPER SIEC

Mity, legendy i opowieści o bohaterach ratujących świat, obdarzonych nadludzkimi mocami, towarzyszą ludzkości od niepamiętnych czasów. Ich współczesnej wersji, super bohaterom wywodzącym się z komiksów, też stuknął już wiek. Oczywiste jest, że ci obrońcy Ziemi odcisnęli swoje piętno również w internecie. CyberMycha przedstawia przewodnik po stronach, na których poznacie lepiej Wasze ulubione postacie.

DAILY PLANET



Wszyscy fani Supermana zapewne poznają nazwę tej strony: taki tytuł nosi gazeta, której reporterem jest Clark Kent, „zwyczajny" alter ego Supermana. Choć zebrane zasoby są raczej skromne, miłośnicy Człowieka Ze Stali zapewne chętnie przejrzą wieści dotyczące planowanych filmów i serialu Smallville. Można tu także znaleźć streszczenia i recenzje komiksów, galerię rysunków oraz zdjęć Supermana.

http://dailyplanet.stopklatka.pl/html/who/superman.htm

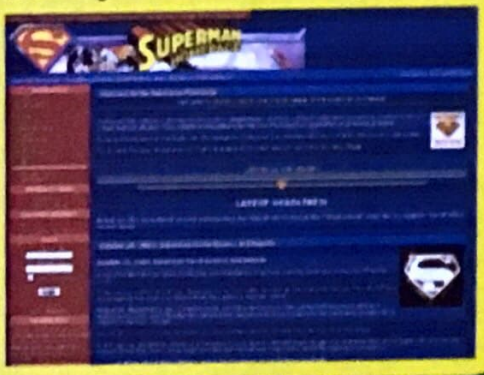
SUPERGIRL

Choć pozostaje w mniejszości, kobiety także przywdziewają barwne stroje i ruszają do walki z niesprawiedliwością za pomocą nadprzyrodzonych mocy. Jedną z najbardziej znanych super bohaterek jest Supergirl, kuzynka Supermana i właśnie jej poświęcona jest ta prosta, lecz interesująca witryna www. Dla kolekcjonerów wielką gratką będzie z pewnością galeria przedstawiająca różne wcielenia Superdziewczyny, zaczerpnięte z licznych wydań komiksów i kreskówek. Dodatkowo, strona zawiera streszczenie filmu Supergirl i sporo ciekawostek dotyczących postaci, jej stroju i historii.

http://teen.age.webpark.pl

SUPERMEN HOMEPAGE

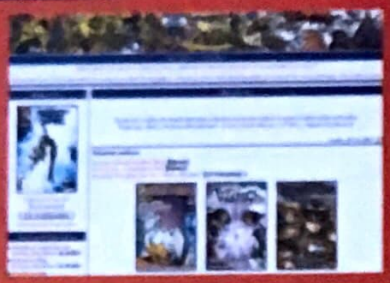
Anglojęzyczny portal w całości dedykowany Supermanowi. Historię Kal-Ela, chłopca z planety Krypton, świat poznał na łamach komiksu już na rok przed wybuchem II Wojny Światowej. Od tego czasu nieustraszona postać w czerwonej pelerynie gromi przestępców i najeźdźców z kosmosu w swojej nieustającej krucjacie w obronie Metropolis. Estetycznie przygotowana strona zawiera mnóstwo unikatowych materiałów i informacji z ostatniej chwili.



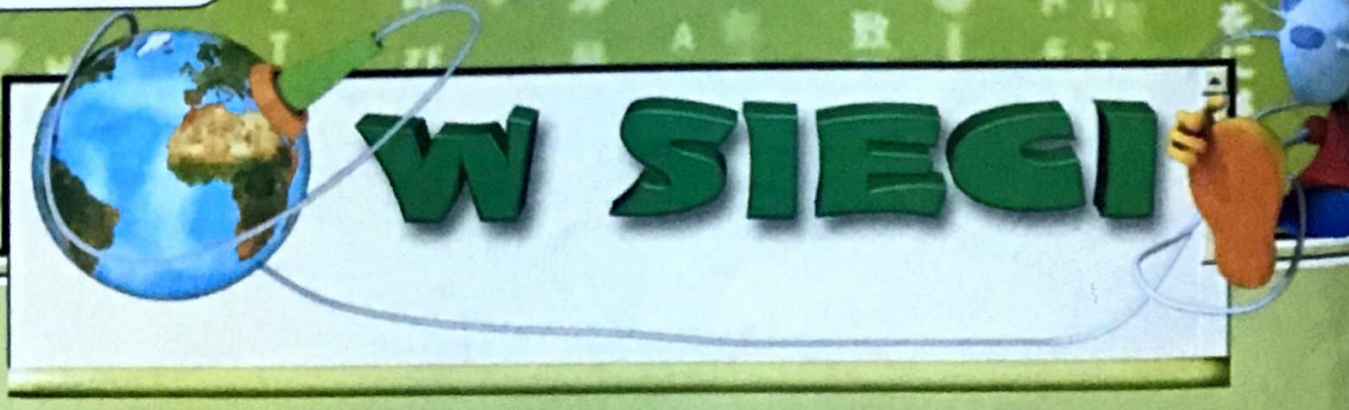
http://www.supermanhomepage.com

WAK - WIELKIE ARCHIWUM KOMIKSU

Jeszcze jedno miejsce, w którym fascynacja komiksem może się rozwijać. Ogromna baza danych zawiera informacje na temat wielu super bohaterów, którzy rzadko goszczą w innych miejscach, a przecież Daredevil, Hellboy czy... Garfield, to herosi pełną gębą (w tym ostatnim przypadku pełną

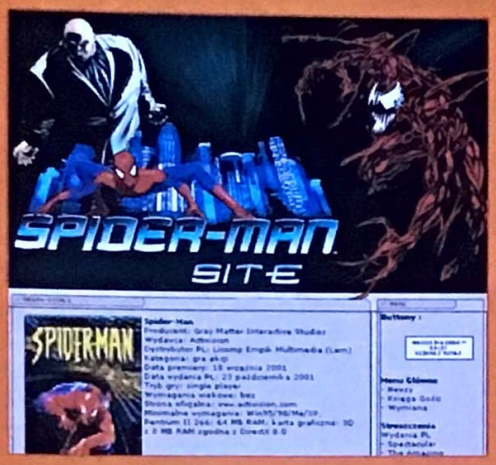


http://www.serwis-komiksowy.pl



SPIDER-MAN SITE

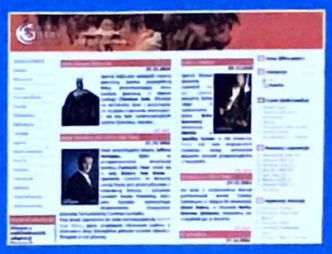
Polski fansite Człowieka-Pająka, którego po prostu nie wypada nie odwiedzić. Jest to wyczerpujące źródło informacji na temat historii Spider-Mana, jego wrogów i przyjaciół oraz świata, w którym toczy swą walkę ze złem. Znajdziemy tu oczywiście mnóstwo informacji o komiksach - polskich i zagranicznych, filmach oraz grach z nowojorskim ścianołazem. Wszystko okraszone uczciwą porcją pajęczych multimediów. Dodatkową atrakcję stanowią krótkie notki dotyczące twórców i scenarzystów. Lektura obowiązkowa!



http://www.spiderman.er.pl

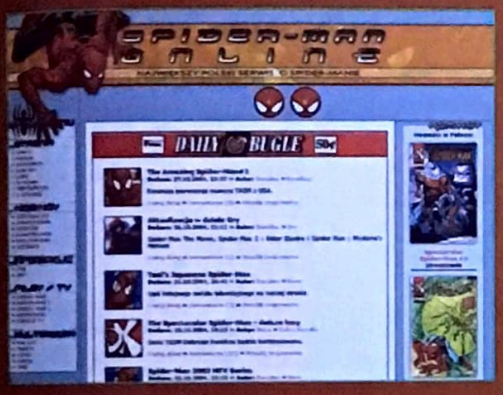
NOWA GILDIA KOMIKSU

Komiks od dawna ugruntował swoją pozycję jako pełnoprawna dziedzina sztuki. Nowa Gildia Komiksu traktuje ten temat z należytą powagą. Czytelnicy, których zainteresuje ten temat zapewne docenią bogate archiwum Gildii, zawierające informacje między innymi o kultowych polskich komiksach sprzed lat. Także historie super bohaterów i to nie tylko najpopularniejszych, znajdują się wśród opisywanych tytułów.



http://www.komiks.gildia.pl

SPIDER-MAN ONLINE



Dzięki swojej rekordowej popularności (przekładającej się między innymi na rekordwe wpływy z biletów kinowych), Spider-Man doczekał się też dużej liczby stron www. „Online" to jeszcze jedno świetne źródło informacji o Nowym Jorku, ochranianym w dzień i w nocy przez młodego Petera Parkera. Streszczenia komiksów, filmów i gier, kreskówki, multimedialne dodatki i biografie bohaterów.

http://www.spiderman.viphost.us

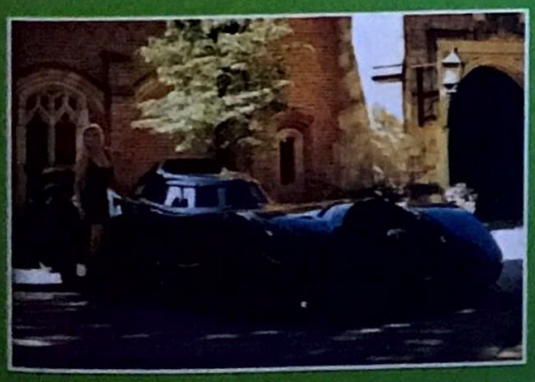
CATWOMAN HOME PAGE

Kobieta-Kot, druga po Supergirl najsłynniejsza super bohaterka, już dawno przestała być tylko dodatkiem do przygód Człowieka-Nietoperza. Jej bezkompromisowy charakter, nietypowy styl walki i kontrast między waleczną pogromczynią przestępców, a cichą i niepozorną dziewczyną na codzień, zyskały jej liczne grono fanów. Ten napisany w języku angielskim serwis przedstawia historię tej postaci, od jej debiutu u boku Batmana w 1940 roku, do niedawno goszczącego w kinach filmu.

http://www.super-highway.net/users /altoot/index.html

CHICKS LOVE THE CAR

Strony tworzone przez prawdziwych pasjonatów zawsze są bardzo interesujące. CLTC w całości poświęcona jest Batmobilowi, czyli pojazdowi Batmana, z pierwszych dwóch kinowych filmów. Ten kultowy w kręgach batfanów wehikuł został tu opisany i obfotografowany na wszystkie sposoby. Nawet osoby nie znające języka angielskiego z pewnością zaintryguje galeria zdjęć Batmobilu i zabawek wykonywanych na jego wzór przez wiele różnych firm.



http://www.chickslovethecar.com/default.asp

BATCAVE

Jaskinia Nietoperza jest mroczna i pełna tajemniczych urządzeń. Zamiast lokaja Alfreda, rolę przewodników pełnią autorzy serwisu. Jest to jedna z niewielu solidnie wykonanych polskich stron o super bohaterach i - jak głosi banner - jedyna poświęcona Batmanowi. O Rycerzu Nocy możemy się tu dowiedzieć wszystkiego. Dokładnie opisane zostały komiksy, kreskówki, filmy i gry. Nie mogło zabraknąć informacji o głównych postaciach Gotham City i ploteczek dotyczących filmów będących w produkcji. Jeden z działów traktuje nawet o rezydencji rodziny Wayne'ów. Fani Uszatego będą w siódmym niebie.

http://www.batcave.stopklatka.pl/

ATOMÓWKI

SUPER BOHATERKI Z PRZEDSZKOLA

KRÓTKA HISTORIA

Atomówki urodziły się w małym miasteczku Townsville. Jak przystało na super bohaterki, nie narodziły się drogą naturalną. Są nadzwyczaj udanym wynikiem eksperymentu Profesora Atomusa, speca od inżynierii genetycznej. Profesor od wielu lat pracował nad stworzeniem małych, ale doskonałych istotek. Gdy był już o krok od sukcesu, do mieszaniny cukru i przypraw wszelakich, przypadkowo dostał się Związek X, co wywołało gwałtowną reakcję łańcuchową. Efekt? Trzy słodkie super bohaterki: Atomówki. Prof. Atomus nie ukrywa też, że tajemnym składnikiem mikstury, z której powstały dziewczynki, była... odrobina miłości.

BAJKA

Wcielenie dobra, łagodności i słodyczy. Uwielbiający cukierki, jasnowłosy aniołek. Zawsze szczęśliwa i radosna, patrzy na świat przez „różowe okulary" i pragnie, by na świecie zapanowały pokój i miłość. Wrażliwa i emocjonalna, kieruje się odruchami serca, nie znosi kłamstwa i nieuczciwości.

BÓJKA

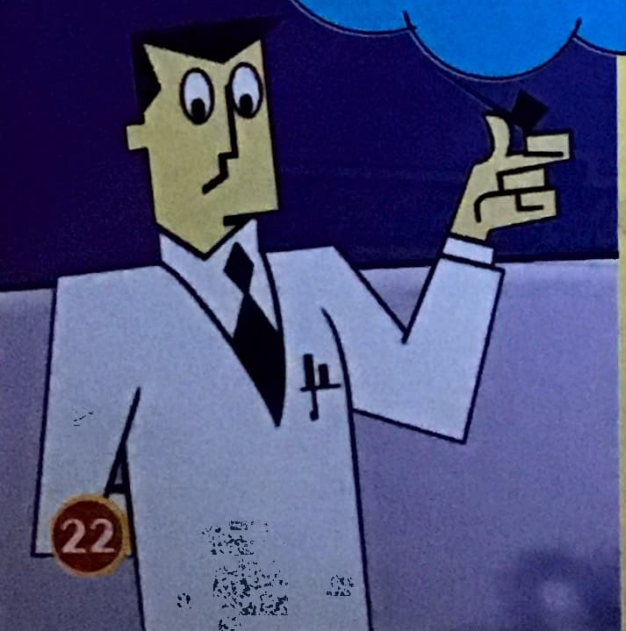
Jest przywódczynią grupy. Poważna, odpowiedzialna, świetna organizatorka. Znak rozpoznawczy: czerwona kokarda. Uczęszcza do przedszkola, dopiero niedawno poznała alfabet i – jako grzeczna dziewczynka - chodzi spać o 20.00. Jej największym pragnieniem jest bycie dorosłą. Marzy też o pokoju na świecie i... nowej sukience.

PROFESOR ATOMUS

Porządny, pracowity i doskonale zorganizowany naukowiec, specjalista w dziedzinie inżynierii genetycznej. Twórca - „ojciec" Atomówek. W domu nosi kapcie, wcześnie kładzie się spać i wstaje o świcie. Znajdzie praktyczne rozwiązanie każdego problemu.

BRAWURKA

Jak wskazuje imię, to dziewczynka bojowo nastawiona do świata. Zadziorna i odważna, czasem porywcza. Działa według zasady „najpierw walczyć, później pytać", co niekiedy przysparza Atomówkom kłopotów. Chciałaby zostać szefową grupy i straszliwie się złości, gdy nie dotrzymuje kroku Bójce i Bajce.



O Filmie

Prócz serii kreskówek, znanych z ekranów telewizorów, Atomówki możecie też podziwiać w pełnometrażowym filmie animowanym! Atomówki - film to produkcja z 2002 roku, a jej reżyserem był Craig McCracken. W filmie super dziewczynki walczą z groźnym mutantem Mojo Jojo, który chce zawładnąć światem.

THE POWERPUFF GIRLS

Atomówki

naukowe wyzwanie nr 1

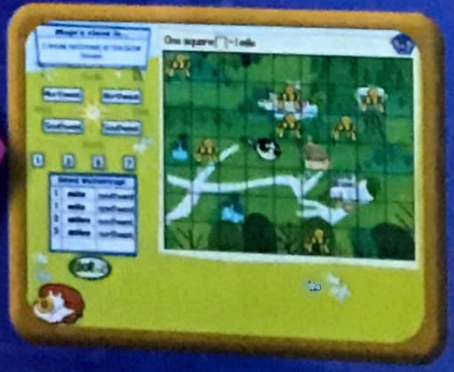
Atak klonów straszliwego Mojo Jojo™

Dziewczęce super bohaterki trafiły w końcu na monitory komputerów! W tej grze muszą st awić czoła odwiecznemu wrogowi – groźnemu mutantowi, Mojo Jojo. Stworzył on armię klonów i zamierza podbić miasteczko Townsville. W końcu, wszyscy fani Atomówek, miast śledzić ich boje w serialu, mogą pomóc Bójce, Brawurce i Bajce w walce ze złem!

Gra ma ramy znane z serialu animowanego. Informacje o pladze zagrażającej Townsville zyskujemy z wiadomości telewizyjnych, a intro zaczerpnięto wprost z fimu. Także zakończenie rozgrywki ma filmowy finał: znaną wszystkim wielbicielom super bohaterek kwestię wygłaszaną przez Stukniętego Narratora.

Atak klonów... to program składający się z szeregu minigier. Po ich ukończeniu (z najwyższą oceną), odblokowujemy kolejne z 25. gier – niespodzianek do wydrukowania. Dzięki temu, zabawa z Atomówkami nie kończy się nawet po przejściu całej gry!

Ogromnym atutem programu jest poziom trudności, który sam dostosowuje się do możliwości użytkownika. Gracz nigdy nie zostaje postawiony przed niemożliwą do pokonania przeszkodą, która mogłaby go zniechęcić. Z drugiej strony, nie nudzi się, gdyż w odpowiedniej chwili staje przed trudniejszymi zadaniami.



W grze spotkacie wszystkie Atomówki, a każda z nich stanie przed innym wyzwaniem. Walczą z Mojo Jojo i jego klonami osobno, ale muszą też połączyć siły, np. w laboratorium, gdzie tylko wspólne działanie umożliwi im przedarcie się przed zastępy strasznych Cyber-Mojo. Ogólnie – młodsi wielbiciele serialu powinni być zachwyceni, gdyż gra idealnie zachowuje klimat kreskówki.

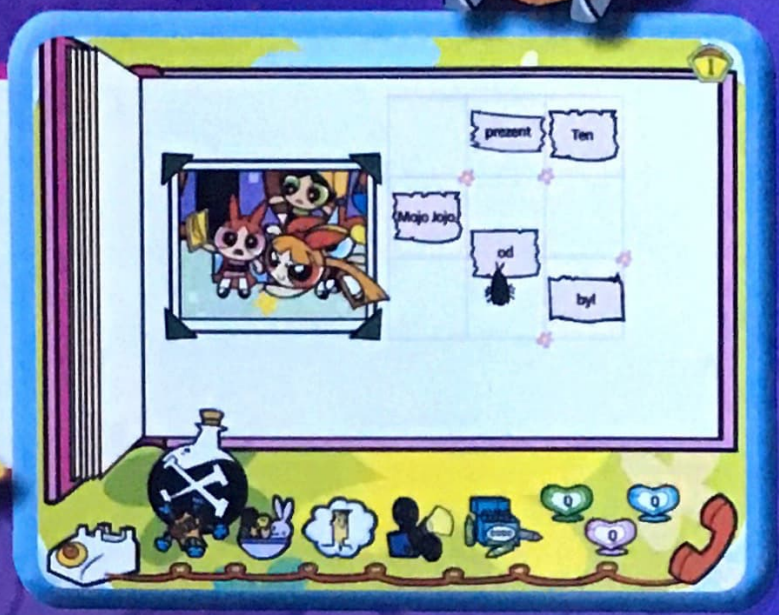
The Powerpuff Girls

naukowe wyzwanie nr 2

wielka potyczka z księżniczką chytruską™

Gdy już uda się Wam, wielbiciele Atomówek, odeprzeć atak straszliwych klonów Mojo-Jojo, nie odetchniecie wcale z ulgą... O, nie. Wszak super bohater nie odpoczywa! Wciąż czekają go nowe zadania i wyzwania. W kolejnej grze, dzielne dziewczynki toczą zmagania z podstępną i złą Księżniczką Chytruską.

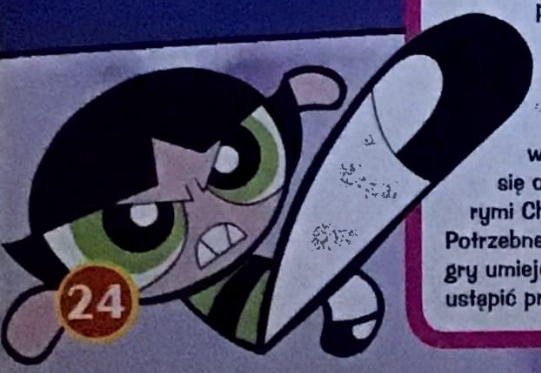
Drugi występ Atomówek na monitorach komputerów jest bardzo wierny konwencji kreskówki. Od razu stykamy się więc z mocami zła, czyli Księżniczką Chytruską, która za pomocą pozytywki zsyła na dziewczynki głęboki sen i senne koszmary. Z nimi właśnie przyjdzie zmierzyć się Graczom.



W Wielkiej potyczce... spotkamy więcej filmowych postaci, niż w pierwszej części gry: i złoczyńców, i bohaterów. Twórcy gry błysnęli też bardzo ciekawymi pomysłami na minigry: nuty nie pojawiają się zbyt często w programach multimedialnych. Ogólnie mówiąc, druga gra z serii jest ciekawsza i bardziej rozbudowana od swej poprzedniczki. Polecamy!

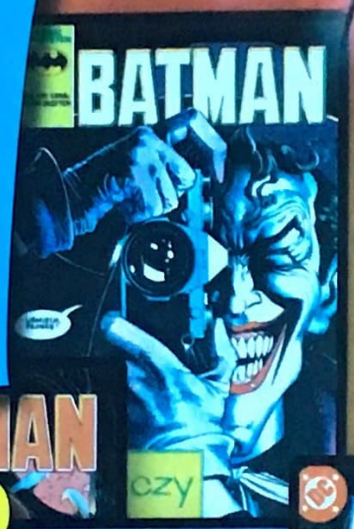
Dystrybucja: CD Projekt

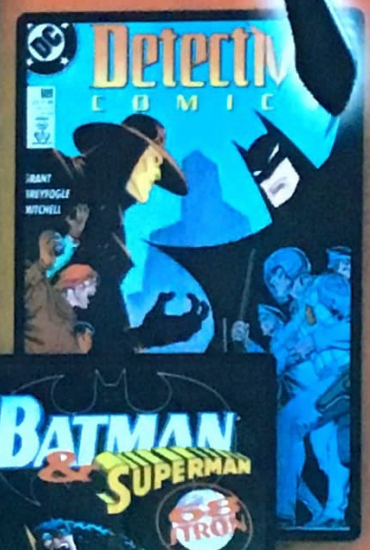
Za sukcesy odniesione w minigrach - koszmarach sennych dziewczynek, zyskujemy przebudzenia. Są to specjalne punkty, dzięki którym Atomówki mogą zepsuć złowrogą pozytywkę Chytruski. Gdy urządzenie zostanie zniszczone, przyjdzie czas na ostateczną rozprawę z Księżniczką. W Townsville aż roi się od złoczyńców i potworów, z którymi Chytruska nie umiała sobie poradzić. Potrzebne będą wszystkie zdobyte w czasie gry umiejętności, aby zło i występek musiały ustąpić przed atomową siłą Atomówek!

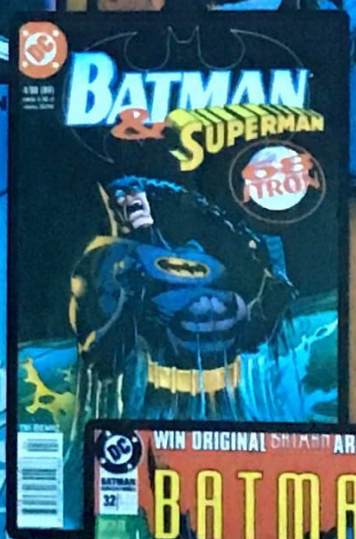


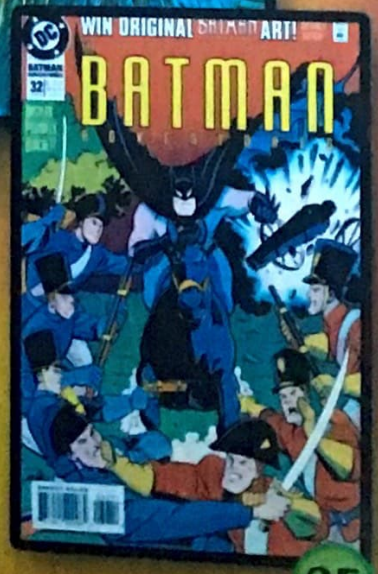
BATMAN™

Batman, czyli człowiek – nietoperz, ujrzał światło dzienne w maju 1939 r. Stało się to w 27. numerze serii Detective Comics, a super bohatera powołali do życia: scenarzysta Bill Finger i rysownik Bob Kane. Dzięki artystycznej wizji tego drugiego, Batman szybko stał się jedną z najpopularniejszych komiksowych postaci. I nie tylko komiksowych, gdyż występował też w serialach animowanych, filmach pełnometrażowych (aktorskich i animowanych), grach komputerowych. To mroczny bohater dla dorosłych, choć – w dużo łagodniejszej formie – równie często pojawia się w wydawnictwach dla dzieci. Jak na swoje 65 lat, to bardzo zapracowany super bohater...



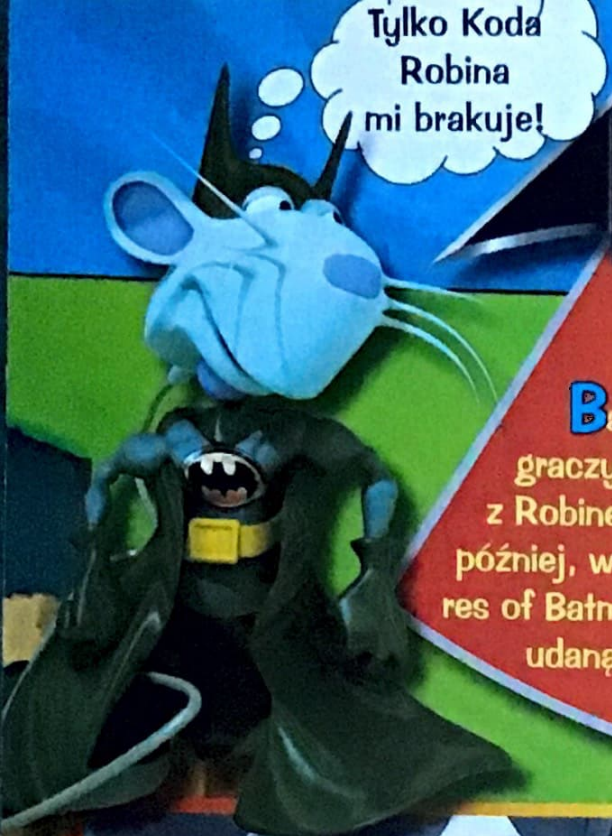






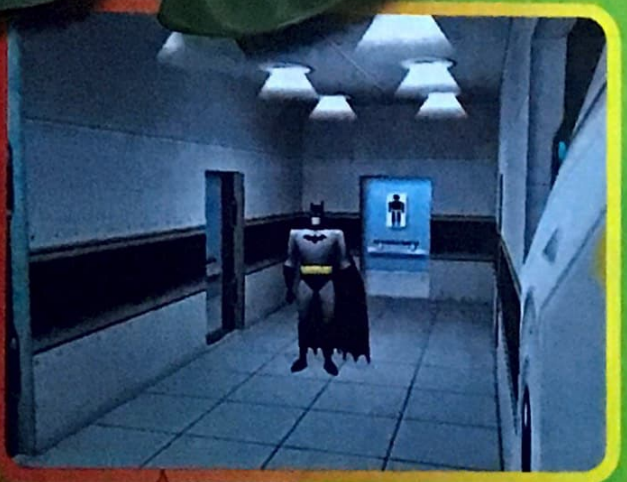
PRAWDZIWA TWARZ BATMANA

W stroju Batmana występuje milioner Bruce Wayne, mieszkający w Gotham City. W dzieciństwie był świadkiem śmierci swoich rodziców, napadniętych przy ulicy Crime Alley. Wówczas postanowił poświęcić swe życie walce z przestępczością. Opuścił Gotham, aby w Europie i Azji zdobyć odpowiednie doświadczenie oraz wiedzę (opanował między innymi wschodnie sztuki walki). Po dziesięciu latach powrócił do rodzinnego miasta i w stroju nietoperza rozpoczął wojnę ze złem...

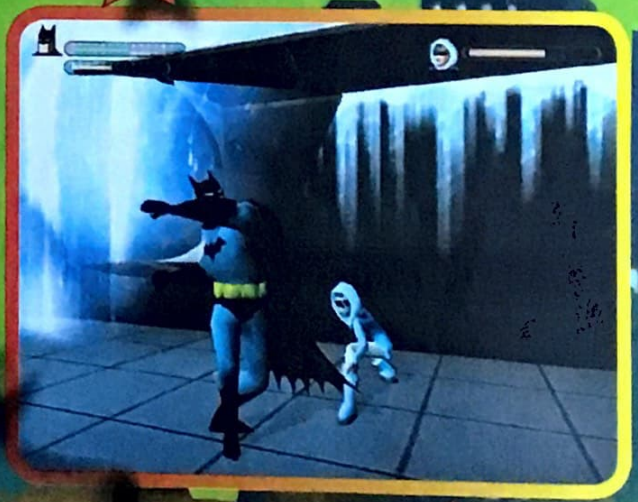


BATMAN VENGEANCE

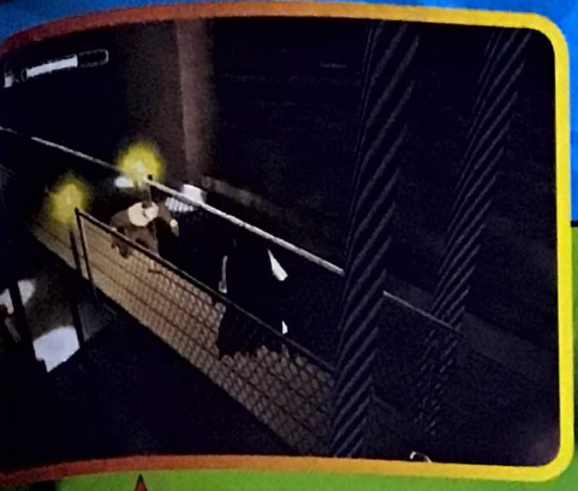
Batman kilkakrotnie próbował podbić serca graczy komputerowych. W 1996 r. pojawił się wraz z Robinem w grze Batman Forever: The Arcade Game. później, w programie dla młodszych cybermaniaków Adv res of Batman & Robin Cartoon Maker. Wedle fanów, najbardziej udaną grą na PC z człowiekiem-nietoperzem jest Batman: Zemsta.



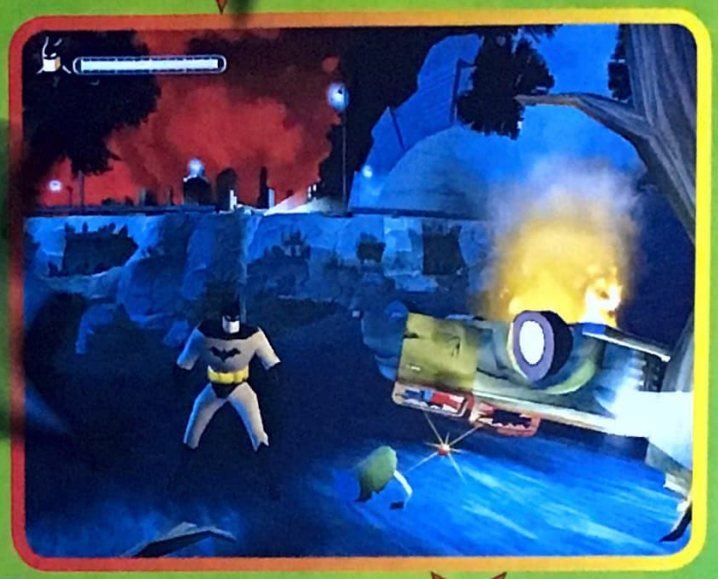
Po śmierci Jokera, który za wszelką cenę chciał pokonać Batmana, środowisko przestępcze Gotham City rozpoczyna ostrą walkę o przywództwo. Najpierw jednak złoczyńcy jednoczą siły, by zniszczyć swego wroga: człowieka-nietoperza. Dzięki sprytnemu spiskowi, przestępcy napadają na komisarza Gordona, a całą winę zrzucają na Batmana. Oto zarys fabuły gry. Teraz tylko trzeba wcielić się w słynnego super bohatera, uratować jego dobre imię i zapobiec anarchii w Gotham City...



Zemsta zachowuje nieco mroczny klimat filmów z Batmanem w roli głównej. Dlatego też jest przeznaczona dla graczy powyżej 12. roku życia. Do dużych plusów gry należą możliwość poruszania się Batmobilem i Batolotem oraz używania licznych gadżetów, np. wystrzeliwanego haka i płaszcza Batmana. Do minusów: polskie tłumaczenie nazw postaci. Poison Ivy została przemianowana na Rosiczkę, Mr. Freeze na Pana Mroza, a pomocnicy Mr. Freeze w grze funkcjonują jako „lodowe dziewice". Oj, nie widziało się filmów, nie czytało komiksów...



Gra wydaje się naprawdę dopracowana: niezła grafika 3D, ponad 500 animacji, zastępy przeciwników Batmana, z których każdy posiada sztuczną inteligencję, gadżety Batmana - wyciągarka, Batarang, wyrzutnia rakiet, bomby oślepiające, sporo trybów rozgrywki, 19 poziomów - między innymi dachy Gotham, laboratorium naukowe czy jaskinia Batmana, ponad 40 minut przerywników filmowych... Brzmi nieźle, prawda?



Zapaleni gracze wyszukali jednak mankamenty gry (pomijając już tłumaczenie nazw). Otóż, wedle wielu opinii, w grze beznadziejnie pracuje kamera, obracająca się automatycznie, przez co utrudnia sterowanie postacią. Stąd właśnie przemieszczanie się pomiędzy różnymi platformami, a nie walka ze złoczyńcami, stanowi trudność rozgrywki.

Ogromnym atutem gry jest z pewnością grafika. Rewelacyjnie oddaje klimat komiksu i nieco mrocznej postaci Batmana. Człowiek – nietoperz ma spore możliwości ruchu: szybuje na rozpostartej peletynie, przywiera do ścian i przesuwa po wąskich gzymsach. Również oprawa dźwiękowa programu zasługuje na uznanie. Gracze docenili dopracowane odgłosy tła, muzykę, efekty specjalne, a szczególnie – świetnie podłożone polskie głosy postaci.

Kody do gier o Batmanie

BATMAN FOREVER

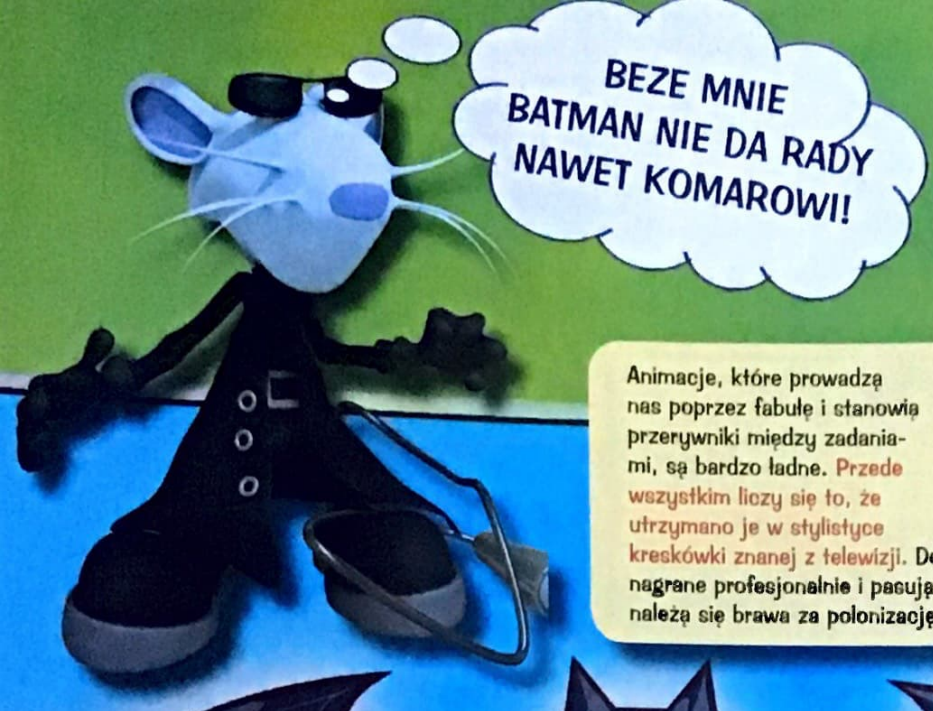
Na początku gry kobiecy głos mówi: „game activated". Zaraz po tym wpisz LULLABY. Uzyskasz trzy korzyści, dzięki którym będziesz mógł spać spokojnie.
1. Możesz skakać na dowolny poziom w grze.
2. Masz broń każdego rodzaju.
3. Wciśnięcie pozwoli Ci wyeliminować wszystkich przeciwników.

CYBERPOMOC

Jeśli nie możesz znaleźć wyjścia z danej komnaty, to najprawdopodobniej nie wyeliminowałeś jeszcze wszystkich przeciwników. Przemieszczaj się Batmanem po planszy, a na pewno w końcu znajdziesz ukrytych złoczyńców. Gdy walczysz z dwoma przestępcami na raz, to postaraj się, by nie wzięli Cię w dwa ognie! Trzymaj ich po jednej stronie!

BATMAN

Wpisz JAMMMM, gdy widzisz ekran tytułowy. Od tej chwili masz „wieczne" życie, a każdorazowe wciśnięcie pozwala przeskoczyć poziom.



Animacje, które prowadzą nas poprzez fabułę i stanowią przerywniki między zadaniami, są bardzo ładne. Przede wszystkim liczy się to, że utrzymano je w stylistyce kreskówki znanej z telewizji. Dodatkowy plus programu to głosy polskich aktorów, nagrane profesjonalnie i pasujące do granych postaci. Kolejny raz CD Projektowi należą się brawa za polonizację.

BATMAN™

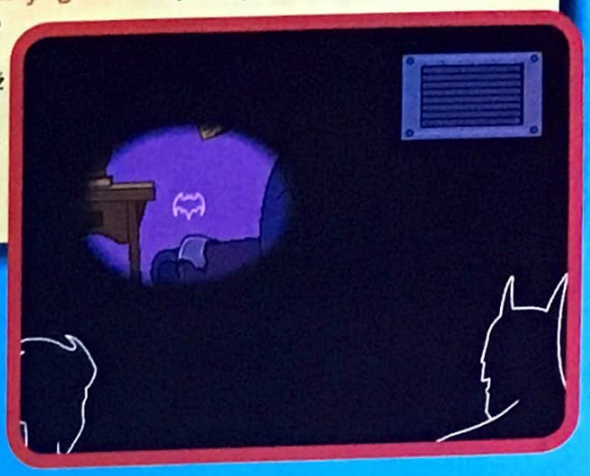
Sprawiedliwość ponad wszystko

Sprawiedliwość... to kolejny recenzowany niegdyś na łamach CM produkt firmy Riverdeep. Ten zespół odpowiedzialny jest między innymi za obie części Atomówek i Carmen Sandiego. To podpowiada nam, że nie jest to typowa gra, lecz program łączący w sobie zabawę i naukę.

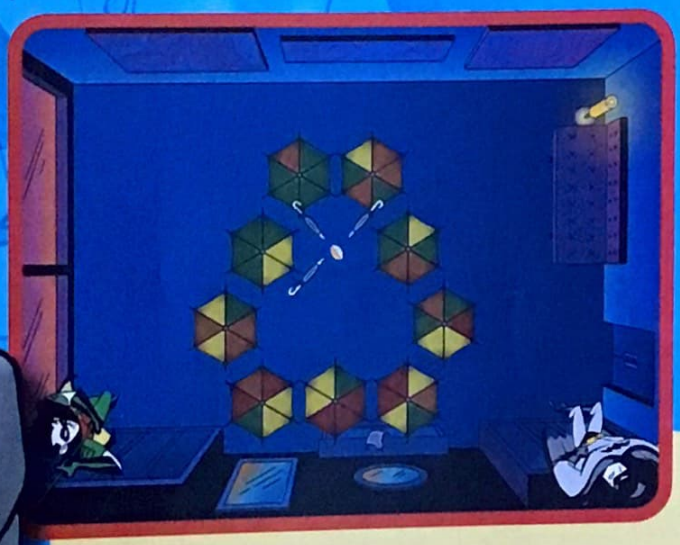
Tym razem Batman i Robin zostają wplątani w wyjątkowo tajemniczą aferę. Szacowni obywatele Gotham dostają dziwne przesyłki z drogocennymi złotymi jajkami. Komisarz Gordon zleca dwójce herosów zbadanie sprawy i przywrócenie spokoju.

Po przybyciu na miejsce pierwszego przestępstwa, zastajemy na miejscu ludzi Pingwina, znanego przestępcy, z którym Batman stoczył już niejeden pojedynek.

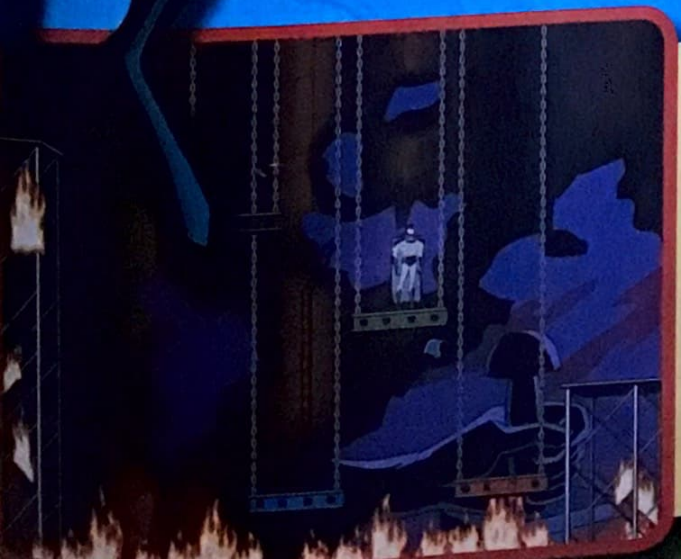
Znacznie ciekawiej przedstawia się poszukiwanie tajemniczych przedmiotów w kryjówce Pingwina. Aby rozbroić pułapki chroniące sejf i zdobyć szyfr, nasi bohaterowie muszą jedynie z pomocą słabej latarki wykonać odpowiednią kombinację czynności w pokoju mafijnego bossa. Sprawa jest warta zachodu, bowiem każde jajko zawiera podpowiedź odnośnie planów złoczyńców.



Wskazówki wydobyte z jajek pomagają odszyfrować tajne hasła. Dzięki zaawansowanym programom batkomputera, złamanie kodu jest tylko kwestią czasu. Batkomputer może też służyć do udzielania informacji o sprzęcie, pojazdach i przeciwnikach Batmana.



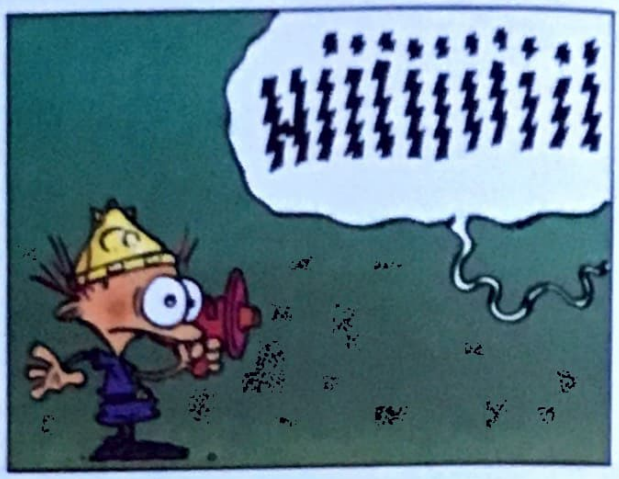
Pingwin skorzystał ze swojej ulubionej broni - parasolek. Specjalnie zaprogramowane, będą odmawiać dostępu do złotego jajka, dopóki nie wywoła się w nich spięcia. Aby zamknąć obwód, Robin musi dopasować na nich wzory według kolorów i kształtów. Po rozbrojeniu pułapki okazuje się, że jajka zawierają bomby.



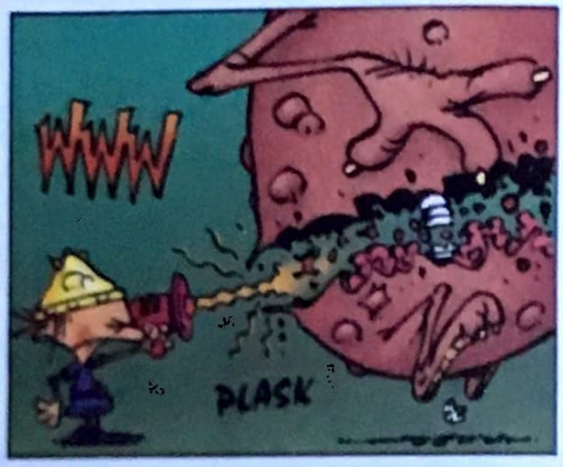
Płonąca Statua to ostateczne miejsce próby. Jeśli Batman zdoła przedostać się przez płomienie, pokrzyżuje plany niegodziwych bandytów i przywróci spokój, porządek i sprawiedliwość w Gotham. Sprawiedliwość ponad wszystko.

Wspinaczka po rusztowaniu wewnątrz Statui Sprawiedliwości nie jest łatwa. W poruszaniu się po tym labiryncie rur i desek mogą pomóc wystrzeliwana lina i batarang. Dzięki nim, dotarcie do ukrytego na szczycie jaja w końcu się powiedzie.

WYJŚCIE

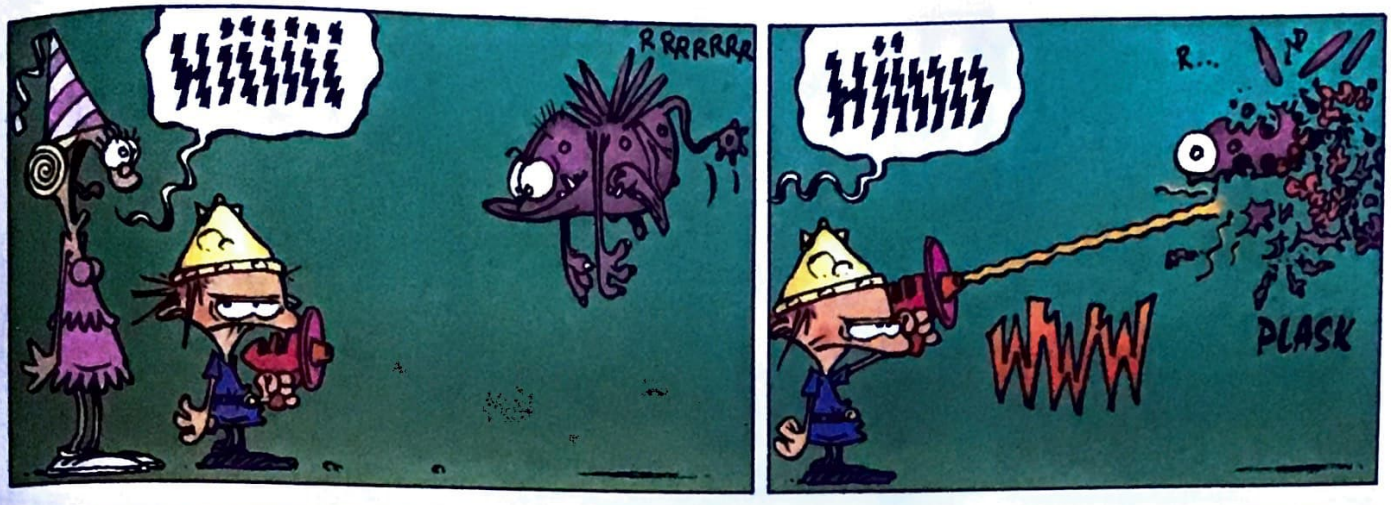


BLOEK! CHAI CHAI


WWW
PLASK

WWW
PLASK

KID PADDLE



scen. i rys. Midam (C) Dupuis 2001

Więcej komiksów o Kid Paddle: www.egmont.pl/ksk/serie_kidpaddle.html

SONIC

AMY

Jeż płci pięknej. Została niegdyś porwana i była zakładniczką doktora Robotnika. Sonic wyrwał ją z opresji, ona zakochała się w wybawicielu... Niestety, super bohater nie do końca odważnie jej uczucia.

TAILS

Prawdziwe imię: Miles Prower. Urodził się z dwoma ogonami. Z niebieskim jeżem zaprzyjaźniony od dzieciństwa. Razem weszli do grupy Freedom Fighters i krzyżowali niecne plany doktora Robotnika. Tails jest specem w dziedzinach lotnictwa i mechaniki.

SONIC

To niewątpliwie super bohater, choć w postaci... niebieskiego jeża! Prawdziwe imię: Maurice. Urodził się w Japonii, w roku 1991. Ma 105 cm wzrostu i waży niemal 40 kg. Znany z komiksów, wielu seriali animowanych oraz gier komputerowych. Jego głównymi atrybutami są: spryt i nieziemska wręcz prędkość. Od zarania swych dziejów, Sonic wraz z zespołem, broni świat przed straszliwym doktorem Robotnikiem. Sonic jest związany uczuciowo z Amy, a jego najwierniejszy przyjaciel to Tails. Inny członek Sonicowego zespołu, Knuckles, był niegdyś przeciwnikiem niebieskiego jeża.

SONIC ADVENTURE DX Director's Cut

Jedna z nowszych gier zręcznościowych z niebieskim jeżem. Nasz super bohater ściera się w niej z doktorem Jajogłowym. Do walki z drużyną Sonica stawał on już wielokrotnie, za każdym jednak razem przegrywał. W końcu, uknuł plan, którego celem jest uwolnienie straszliwego potwora. Monstrum ma zniszczyć wszystkie żywe istoty! Dzieło zniszczenia dokona się w chwili, gdy szalony doktor zdobędzie siedem Szmaragdów Chaosu. I tu do akcji wkracza Sonic z przyjaciółmi. Ma przed sobą jeden cel: uratować świat!

SONIC 3D

Starcie z doktorem Robotnikiem. Szalony naukowiec postanowił zbudować na Wyspie Flików Generator Międzywymiarowych Pierścieni. Na wyspie znajdowały się Szmaragdy Chaosu, niezbędne do realizacji niecnych planów doktora. Siedem poziomów, ukryte przejścia i niesamowite przygody drużyny Sonica – oto atrybuty gry.

KNUCKLES z domu EDMUND

Gatunek: kolczatka. Miał być obrońcą Głównego Szmaragdu, jak wszyscy jego przodkowie o nadzwyczajnych zdolnościach.

SONIC HEROES

W Polsce gry z Sonikiem nie zdobywają szczytów list przebojów – dystrybutorzy niezbyt chętnie decydują się na wprowadzenie ich na nasz rynek. A przecież są to ogólnoświatowe hity! Sonic Heroes (PS2, Xbox, GameCube) uplasowała się na czele listy przebojów w Wielkiej Brytanii. Wyprzedził takie tytuły, jak: Need for Speed Underground, The Simpsons: Hit and Run, czy FIFA 2004! Szkoda, że tylko „konsolowcy" mogą się nim cieszyć...

SONIC R

Sonicowe wyścigi. Celem gry było prześcignięcie wszystkich przeciwników. Sonic R to gra zręcznościowa, w której główny bohater biega, skacze, przemierza rampy i pętle. Gra ma już swoje lata, ale nadal można się przy niej świetnie bawić!

CyberMycha EXTRA

ADRES REDAKCJI: UL. PRZYJAZNA 13, 85-858 BYDGOSZCZ 43, SKR. POCZT. 74, TEL/FAX (0-52) 348-46-32

ROK 3, NR 4/04 (12)

Wydawnictwo Egmont Polska Sp. z o.o.
Dyrektor generalny Jacek Bełdowski
Dyrektor wydawniczy Iwona Tessarowicz
Wydawca Krzysztof Czulec
Adres wydawnictwa ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa, tel. (0-22) 838-41-00 www.egmont.pl

• Redaktor naczelny: Aleksandra Szalbierz • Z-ca red. naczelnego: Grzegorz Szalbierz • Sekretarz redakcji: Mirosław Świetlik • Redaktor graficzny: Tomasz Kowal • Okładka: Tomasz Łoboda • Teksty: Błażej Krakowiak, Arkadiusz Matczyński, Piotr Orcholski, Karol Szmyt, Paul Lasiński (Francja). • Modele 3D CyberMychy: Łukasz Czyczło • Komiks CyberMycha: Sebastian Barabanow, Magdalena Madej, Maciej Repułakowski • Opracowanie graficzne i skład: Studio DELFIN (www.delfin.org.pl) • Opracowanie CD: Piotr Orcholski, Adam Gregowicz, Arkadiusz Matczyński • Produkcja: Ewa Józwik (ewa.jozwik@egmont.pl) • Sprzedaż reklam: Katarzyna Puchalska (katarzyna.puchalska@egmont.pl), Beata Michalak (beata.michalak@egmont.pl) • Kolportaż: Agnieszka Kowalczyk (agnieszka.kowalczyk@egmont.pl)

Czasopismo i płyta CD ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiejkolwiek postaci bez zgody Wydawcy. Wydawca ostrzega P.T. sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów bez zgody Wydawcy lub po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawcy i może skutkować odpowiedzialnością prawną. Używaj płyty CD zgodnie z przeznaczeniem. Płyta CD jest przeznaczona dla dzieci powyżej trzeciego roku życia. • Druk: Ortis • Tłoczenie płyt CD: TAKT

Redakcja nie odpowiada za treść zamieszczonych reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca nadesłanych prac, zdjęć i innych załączników. Redakcja nie prowadzi sprzedaży numerów archiwalnych. Prenumerata: UP w Bydgoszczy, Wydział Kolportażu Prasy i Wydawnictw, ul. Jagiellońska 6, 85-950 Bydgoszcz, w zachodniej 38 1320 0619 0000 0011 2000 0022

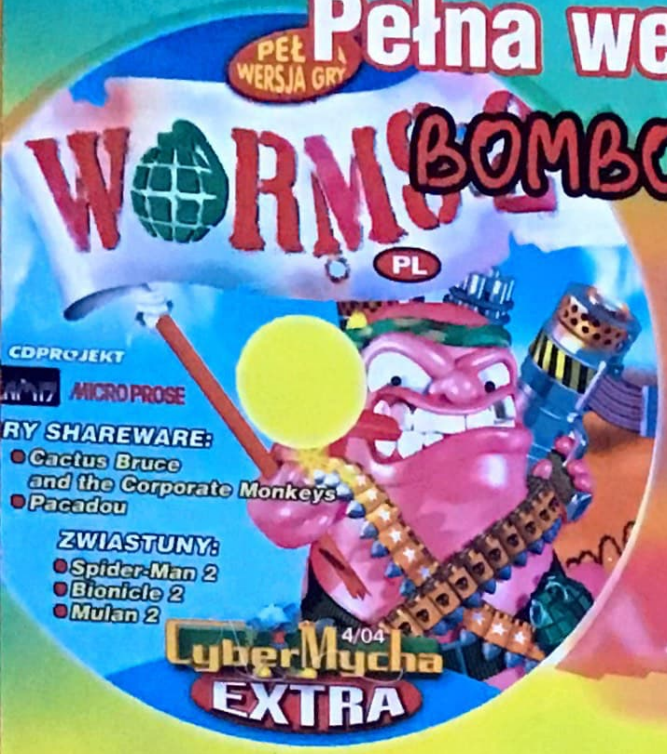
NAJNOWSZA CYBERMYCHA!

OD 5 LISTOPADA W KIOSKACH I SALONACH PRASOWYCH

PEŁNA POLSKA WERSJA GRY

Pełna wersja gry: Worms 2

BOMBOWE ROBALE W AKCJI!



Gratka dla wielbicieli wojowniczych robali! W Worms 2 walczą ze sobą dwie drużyny robaków. W batalii wykorzystują cały arsenał najprzemyślniejszych broni: rakiet, min, granatów, moździerzy, itp. Każdy z robaków ma na wykonanie ruchu określoną ilość czasu, wystarczającą jednak, by spokojnie wybrać broń i wymierzyć w przeciwnika. Zabawa przykuje Was do komputera na długie godziny, a komiczne komentarze robali na temat pokonanych przeciwników rozbawią do łez!

Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 95,
procesor Pentium 75 MHz (lub kompatybilny),
16 MB RAM, karta graficzna 1 MB zgodna z DirectX,
70 MB wolnego miejsca na dysku twardym,
CD-ROM

PEŁNA WERSJA GRY: ROBIN HOOD LEŚNE PRZYGODY

Robin Hood Leśne Przygody to prosta, ale pełna uroku gra platformowa. Robin musi pokonać kilka lokacji, pełnych najprzeróżniejszych stworzeń, potworów i pułapek. Jego niezawodny łuk może pomóc utorować mu drogę, a jeśli zabraknie strzał, wystarczy skoczyć delikwentowi na głowę.

Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 98SE, procesor 700 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna SVGA, DirectX 8.1, 46 MB wolnego miejsca na dysku twardym, CD-ROM

PEŁNA WERSJA: MATEMATYKA PODSTAWÓWKA

Matematyka 2004 Podstawówka to program edukacyjny, obejmujący program szkoły podstawowej klas IV - VI. Przedstawione w nim zagadnienia obejmują między innymi system zapisu liczb, ułamki zwykłe i dziesiętne, procenty, figury geometryczne. Dzięki niemu matma przestanie być koszmarem!

Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 98, procesor 266 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna SVGA, DircetX 7.0, 37 MB wolnego miejsca na dysku twardym, CD-ROM

Na płytach znajdziecie również:

2 x CD

DEMA:
- Sonic Heroes
- Spider-Man 2
- Batman: Zemsta

Need for Speed Underground 2 demo

Dwie gry shareware: Cactus Bruce and the Corporate Monkeys i Pacadou

Zwiastuny filmów: Spider-Man 2, Bionicle 2, Mulan 2

3 PEŁNE POLSKIE WERSJE!